





CLUB Nintendo

ANALIZANDO A:
- MEGA MAN 4

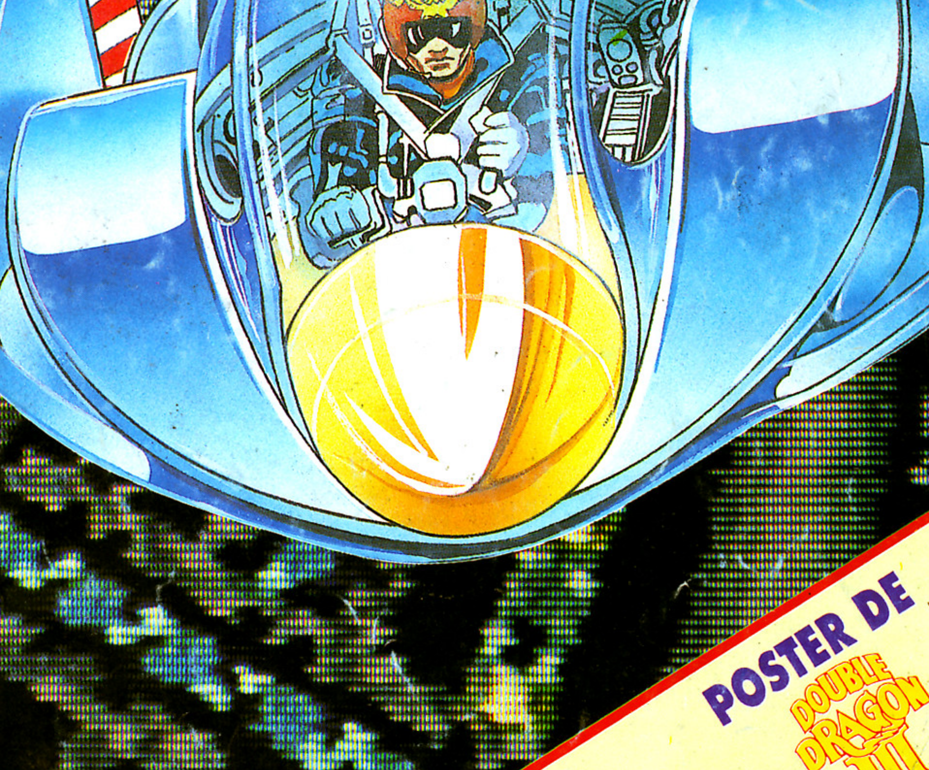
SUPER NINTENDO:
- SMASH TV
- D-FORCE

ESPECIALES DE:
- FUTBOL
- SOUND TEST
- VIDEO LINK

PARA EL NES:

CURSO Nintensivo

- T.M.N.T.
- F-ZERO



POSTER DE DOUBLE DRAGON III

Chile $ 800 Argentina $ 3.00






ROMPE EL CASCARON DE YOSHI
Y DEFIENDETE DE LA INVASION AEREA.
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
Prepárate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo M.R.
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO• H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719
FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.



EDITORIAL

Cada día nos siguen llegando sus cartas con sensacionales trucos, sugerencias y passwords. Les agradecemos mucho el interés que están demostrando por la revista.

Motivados por sus preguntas y comentarios, en este número incluimos un hermoso poster de Double Dragon III, una página de Passwords de nuestro archivo secreto y muchas sorpresas más.

Los invitamos a seguir coleccionando su revista porque en los próximos números verán sus preguntas contestadas, nuevos y mejores cursos nintensivos y como siempre geniales trucos para sus juegos.

Y... ¡Atención! Estamos preparando un especial de un juego que está volviendo locos a todos los videomaníacos del mundo. ¿Saben de qué se trata?... Así es, STREET FIGHTER II, que muy pronto estará en sus manos. Por eso, no dejen de coleccionar su revista Club Nintendo.

¡Eso es todo por ahora! Disfruten este número y sigan escribiendo. Esperamos sus cartas.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

CLUB NINTENDO Año 1 Nº 4
Diciembre 1992
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

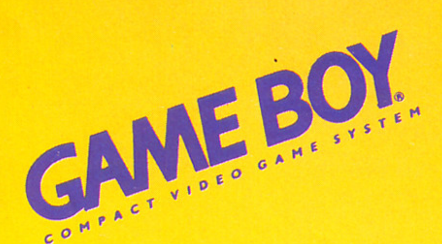
Colaboradores (Trucos y secretos)
Ricardo Rodriguez Lehyt
Mirko Albuquerque
Juan Eduardo Trujillo
Cristian Steinlen
Sebastián Montabone.

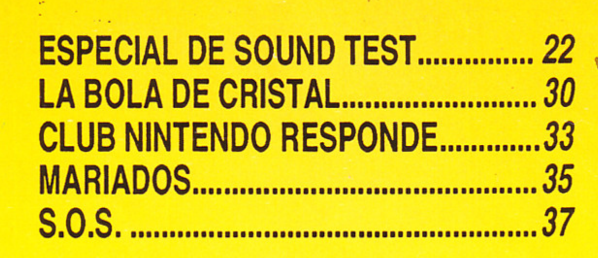
Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernanando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Di-ciembre 1992.

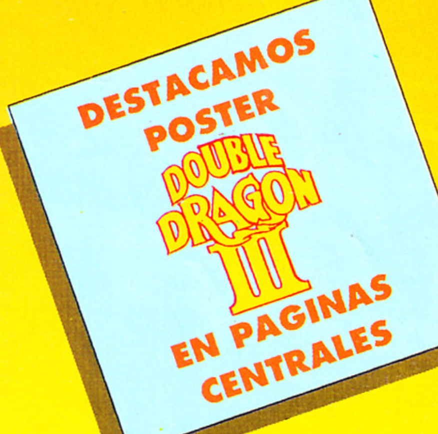
Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15

Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Hola amigos de la Revista Club Nintendo. Tengo mi Nintendo desde hace más de un año, y soy un verdadero fanático de él. Tan aficionado soy, que ya he terminado 30 videojuegos, tanto de destreza como de aventuras.

El otro día se me ocurrió que hubiera una sección sobre trucos pero con el Control Pad o el Joystick. Un ejemplo: en Battletoads para comenzar el juego con 5 vidas presiona A, B, y Start al mismo tiempo. Ojalá tomen mi idea para la revista.

El lema que siempre repito antes de jugar es: "Este juego lo voy a terminar, por que no hay juego que esté fuera de mi comprensión, pero no voy a jugarlo así nada más, si no que voy a descubrir todos sus secretos y así me entretengo más". Una última cosa: quisiera que hablaran de los juegos viejos de Nintendo y no sólo de los más nuevos. Me despido deseándoles que la revista, como el mismo Nintendo, dure muchísimo. Les desea suerte su amigo:

Diego Antonio Benuchi

Nos parece muy buena tu idea de los trucos con el Control Pad; es difícil crear otra sección exclusiva para este tipo de trucos, sin embargo, en la sección S.O.S. (Servicio Organizado de Secretos), en la sección Mariados y cuando demos en cualquier otra sección un truco que se haga con él, incluiremos una foto para señalar que ese truco se realiza con el Control Pad.

Respecto a tu lema recibe una felicitación de AXY y SPOT, quienes están totalmente de acuerdo con tu forma de pensar, por que así no sólo conquistas el juego si no que tu también aprendes de él.

La revista está sopesando la información de los nuevos juegos, que muchos lectores nos piden, con trucos y Cursos Nintensivos de los juegos clásicos sobre los que tú quieres conocer más.



Hacía falta una revista como Club Nintendo para expresar nuestras inquietudes sobre los juegos.

Aquí, en mi barrio, nos juntamos varios amigos a jugar y discutimos sobre los problemas que tenemos en algún juego y tratamos de solucionarlos entre todos. Esto ha dado buen resultado y ya tenemos una larga lista de cartuchos de Nintendo terminados y hemos encontrado algunos trucos para terminar más pronto o más fácilmente los juegos.

Estamos mandando algunos trucos que esperamos sirvan a los lectores y ojalá sean dignos de publicación

Marcelo Eduardo Rando

Sin duda alguna 2 cabezas piensan más que una. Es excelente que entre varios amigos descubran las estrategias, tácticas y trucos para avanzar en los juegos. Tus trucos son buenos y los publicaremos en las próximas ediciones. Por ejemplo, tu truco para comenzar con 10 vidas en Castlevania III también nos lo mandó otro amigo de la revista y se publicó en el número anterior.

Tengo 16 años y me pareció muy buena idea sacar una revista sobre videojuegos. A mí y a muchos más nos interesa que hablen acerca del Super Nintendo. Al respecto, me gustaría que me informaran si el Super Nintendo es mejor que otros equipos de 16 bits.

Luís Felipe Chaux

Es la misma pregunta que nos hacen muchos amigos. No hay duda de que el mejor equipo de 16 bits, en la actualidad, es el Super Nintendo, porque además de la ventaja de tener sonido estéreo, emplea muchos más colores para dar mejor definición a las imágenes y cuenta con Rotación y Escala, lo cual da efectos de tercera dimensión que nadie más ofrece.

Otro de los factores que hacen mejor al Super Nintendo es la gran calidad y excelente creatividad de los juegos exclusivos del sistema, entre los que podemos nombrar Super Mario World, Pilotwings, F- Zero, Super Ghouls & Ghost, Xardion, Castlevania IV, Super Battletoads, Contra III y el esperadísimo Street Fighter II, que ya está listo desde Julio de 1992, diseñado para 2 jugadores con 8 diferentes personajes para escoger y muchísimas combinaciones de golpes y movimientos.



El esperado Street Fighter II

Leí el Control de los Profesionales de su revista número 1 y quiero decirles que no sólo con los controles NES Max y NES Adventage puedes ser profesional: yo soy muy bueno y pienso que es más difícil con el Control Pad del Nintendo.

Pablo Andrés Grimaldi

Estamos totalmente de acuerdo con que es más difícil jugar con el Control Pad, porque el control direccional (la Cruz) marca sólo en 4 sentidos, o sea, arriba, abajo, izquierda y derecha y marcar inclinado es mucho más difícil y requiere de mayor presición.

A lo que nos referimos es que si eres un jugador que frecuentemente, o sin darte cuenta, realizas mucha presión sobre el control, tus pulgares o incluso tus manos se cansan mucho más rápido. Los controles como el Joy Pad o NES Max y Joystick o NES Adventage te permiten un control circular y no sólo en las direcciones, además que la opción turbo te evita estar apretando intermitentemente y muy rápido los botones para los juegos donde tienes que disparar en forma constante como en Contra o Fester´s Quest, por poner sólo 2 ejemplos.

Además, como sabrás, en muchos juegos, como Tortugas I, hay lugares donde al saltar golpeas con el techo y rebotas hacia abajo, lo que te impide saltar a la siguiente plataforma si no haces un salto «chico» apretando rápido el botón de salto. Con el botón turbo este salto pequeño es más fácil y preciso.



Cuando conocí esta revista me interesé porque me gusta saber más trucos de los juegos, los mejores y los nuevos cartuchos y su explicación.

Quisiera que me dijeran como sacar las 4 hileras de alitas de poder en Super Mario 3 porque en una ocasión dejé jugar a un primo chico, salí de mi habitación y cuando regresé, el todavía no entraba al nivel uno y estaba apretando todos los botones. Al apretar el **B** me dí cuenta de que tenía las 28 Wing y como no puede hablar y es la primera vez que juega en este juego no puede saber que apretó.

Espero que puedan ayudarme.

Oscar Ignacio Landaño

Hay 2 posibilidades: que tu primo sea un genio y haya acabado él solo el juego o que tú lo hayas terminado sin poner Reset ni apagar el juego, tu primo apretó Start y comenzó un nuevo juego. La verdad, creemos que pasó lo segundo. Cuando terminas Super Mario 3, empieza un nuevo juego con el premio de las 28 alitas de poder . Si no fue así, ojalá nos mandes a tu primo para que les dé unas clasesitas a AXY y SPOT.



Les pedimos a todos nuestros lectores que no manden dinero en sus cartas ya que está prohibido.



Los retos de Mario



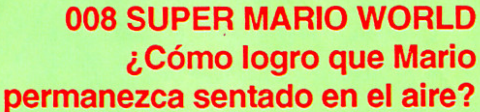
007 SUPER C

¿Cómo logras que cualquiera de los personajes de Super C se pare ante el enemigo de la foto sin que lo elimine?

008 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo logro que Mario permanezca sentado en el aire?





RESPUESTA A LOS RETOS ANTERIORES

Les recordamos que las respuestas a "Los Retos de Mario" las iremos dando dos ediciones después de que aparezca publicada la pregunta, de esta manera tenemos tiempo para revisar todas sus cartas.

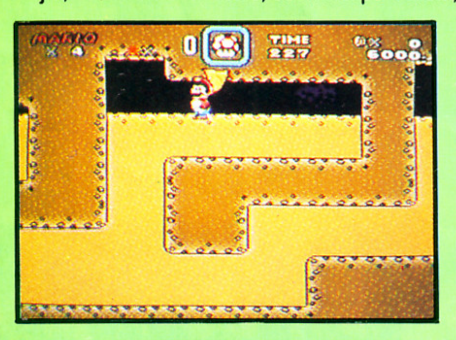
Los invitamos a seguir escribiendo a esta sección y a descubrir todos los trucos de sus juegos. Sólo así llegarán a ser Maestros. ¡Que tengan suerte!

003 NINTENDO

¿En qué cartucho de Nintendo aparece un pato y un perro?

En el juego DUCK HUNT del cartucho SUPER MARIO BROS.

Nos escribieron: Freddy Martínez, Cristian Onoa Quiñones, Juan Pabón, Carlos Guarnizo, Rodrigo Arango, Iván Gallego, Giovanny Montoya, Victor Ortíz, Miguel Salazar, Angel Humberto, Rafael Ortíz, Jorge Infante, Luís Felipe Rojo, Adolfo Mejías, Jorge Andrés, Carlos Andrés Muñoz, Juan David Guzman, Wilson Hurtado, Carlos Barrera, Oscar Gómez, Jhon Mendoza, Andrés Pedraza, Yesid Bernal, Carlos Marulanda, Edwards Velásquez, Orlando Martínez, José Muñoz Gómez, Juan Manuel Isaza, Oscar Mauricio Bravo Chaux, Susana Echeverry, Yan Galvis, Guillermo Aguado, Jairo Martínez, Jhon Marlo Sanclemente, Carlos Tascón, Luís Felipe Landaño, Juan David, Andrés Mauricio, Oscar Gómez Martínez, Leonardo Sánchez, Javier Calderón, Cristian Maheches, Adriano Cortés, Christian Miguel Viles, Jorge Valderrama, Gustavo Alvarez, Andrés Aristizabal, Jhon López, Guillermo Enríque, Jhon Edwin González, Edwards Zamora Henao, Andrés Felipe Castaño, Alvaro René Garnica, Alejandro Hernández, Juan Pablo Topez, Javier Betancourt, Eiber Adrián Molina, Jairo Alberto Segovia, Juan Pablo Guerrero, Sandra Milena Guerrero, Rodrigo Mercado Rojas, Juan Carlos Vergara, Diego Alejandro Bonilla, Mauricio Mariño, José Escobar, Mauricio Robayo Díaz, Alvaro Rodríguez, Luís Felipe Villegas, Gerardo Andrés lópez, Jhon Emir Vergara, Oscar Alejanro Mann, Carlos Alberto Sarmiento, Carlos Andrés Calle Mejía, The Game Masters, Juan Felipe Varela, Jorge Humberto Marchán, Pedro Rodríguez.



004 SUPER MARIO WORLD

¿Cómo logras que Mario se entierre en la arena?

Para enterrarte en la arena deberás llegar como Super Mario (Grande) a la escena de "Valley of Bowser 2" y hacer lo siguiente: Al llegar a la parte donde la arena sube y baja, ubícate como indica la foto y presiona rápidamente el botón A hasta quete entierres, sabiendo que para lograrlo deberás estar agachado.

También puedes hacerlo en cualquier lugar pero ubicándote tocando un poco la esquina.

Contestaron correctamente: Marcelo Silva Ramírez, Sergio Inostroza Vera, Claudio Ríos Lira.

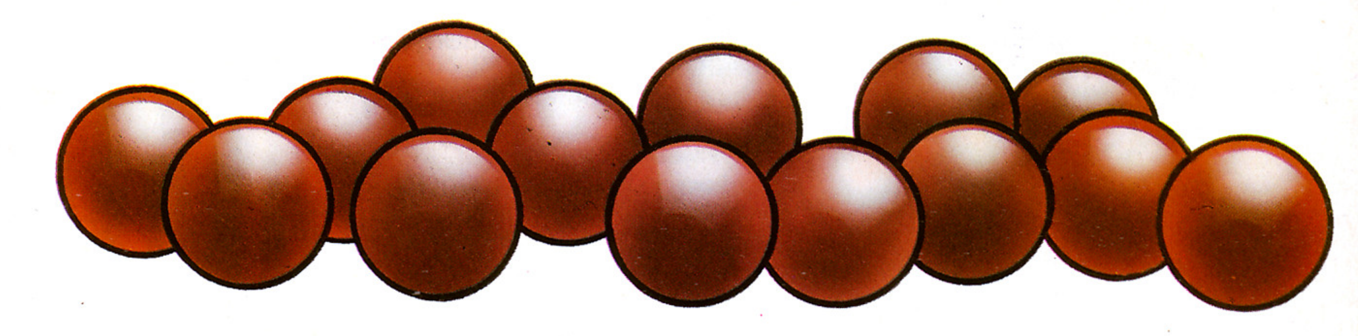


COMERLAS DESPA

Nestlé

Quik® BOLITAS DE CHOCOLATE





CIO... IMPOSIBLE!

CURSO

Nintensivo

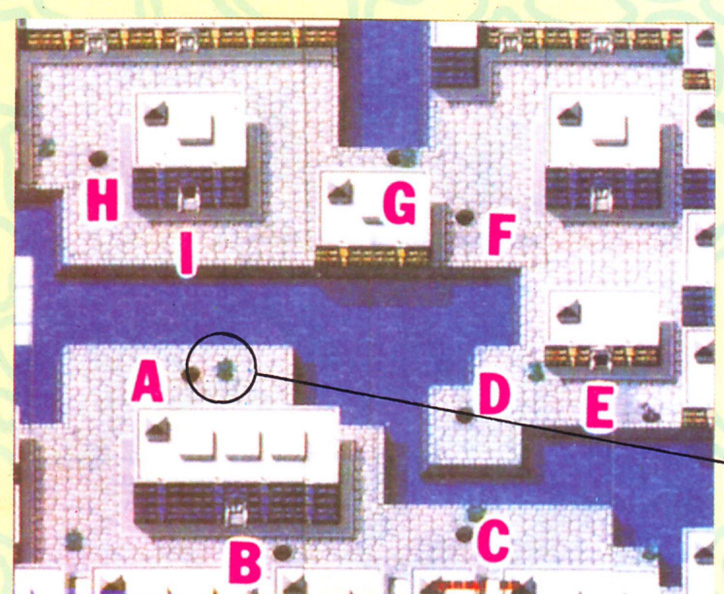
Tenemos muchas preguntas relacionadas con este clásico de Nintendo, por eso decidimos presentarles este Curso Nintensivo que les contestará todas sus dudas y permitirá terminar este gran cartucho.

Recuerda que necesitas seguir la estrategia que te recomendamos, porque si en algún momento la alteras (como usar armas donde no debes, o tomar otras que no te sirven) será más difícil lograrlo.

En este juego debes tener una estrategia muy bien definida:

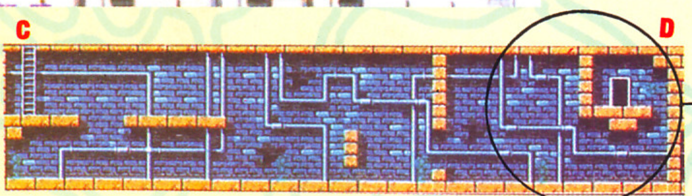
-Elimina los enemigos fuertes con Donatello o con armas.
-Cambia de personaje cuando estén a punto de eliminarlo.
-Al eliminar un enemigo ten cuidado de no tomar un arma que no quieres.
-Hay lugares donde es mejor evadir que eliminar.
-Al salirte y regresar a una etapa cambian los enemigos; hazlo si te cuesta trabajo eliminarlos.
-Cuando tomes un arma por primera vez, inmediatamente empezarás a utilizarla; presiona Select para dejar de usarla.

AREA 1

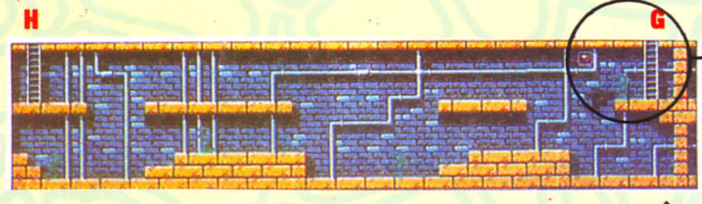


Comienzas aquí,llega a C caminando por afuera, cuidado con los tanques.

ARMAS	
BOOMERANG	TRIPLE STAR
STAR	KIAIS



Al final usa a Donatello para vencer a Rocksteady.



Al entrar por G toma la energía y salte; al entrar de nuevo estará la energía, así podrás recargar de energía a todas las tortugas.

Al golpear arriba, abarcas el frente; es la tercera en rango de valor.

Al golpear de frente, abarcas la parte superior. Al golpear arriba o abajo tiene muy poco alcance.

Al golpear de frente, abarcas la parte superior, aunque es la de menor rango de valor.

Al golpear de frente, abarcas la parte trasera. Al golpear arriba abarcas atrás y en frente. Al golpear abajo, abarcas la parte superior y de enfrente. Es la tortuga más poderosa y la de mayor rango de valor.

LEO

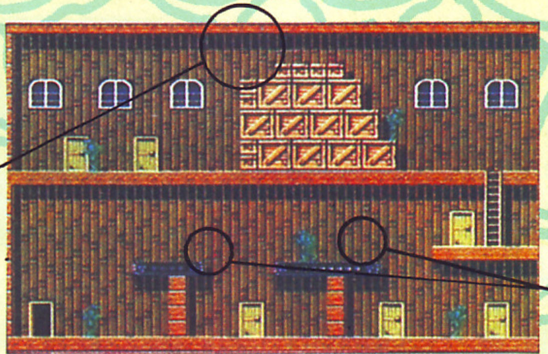
MIKE

RAPH

DON

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Después de que salga Bebop, sáltalo y súbete aquí; con Donatello golpea hacia abajo.



En cuanto suba la pantalla espera un momento a que el enemigo salte sobre tu cabeza; Después súbete.

Golpea agachado.



Aquí da un pequeño salto presionando **A** rápidamente.

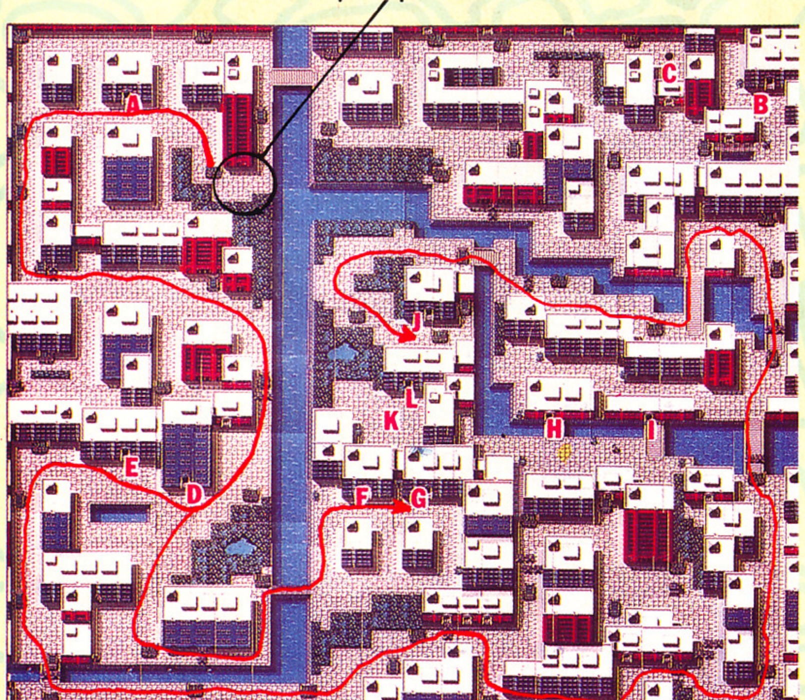
AREA 2

Si no te alcanza el tiempo para desactivar todas las bombas, en los últimos segundos deja que te eliminen una tortuga (Mike o Raph), así te darán nuevamente todo el tiempo y no perderás tu juego.

Debes nadar despacio, sin desesperarte.

AREA 3

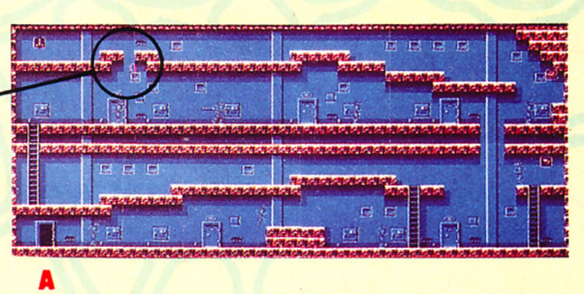
Aquí apareces



Cuando estés en el mapa con la camioneta y aparezca un enemigo, presiona Select para salir de la camioneta y el enemigo desaparecerá.

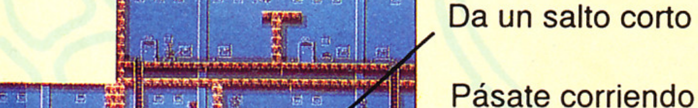
La ruta recomendada es **A→E→D** (**G**; si perdiste una tortuga) **J→K→L**.

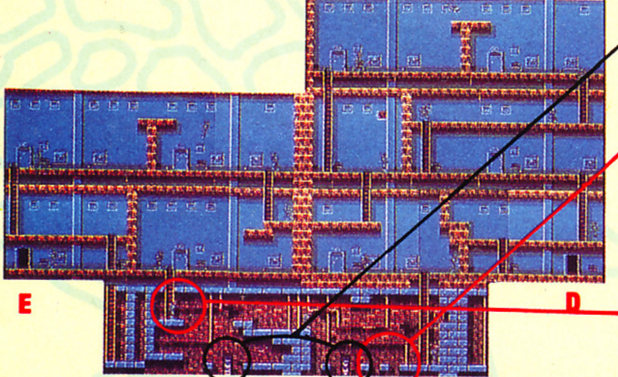
Aquí salta y cuando estés en lo más alto presiona ← un instante. Repite la jugada hasta que te quedes arriba. Si lo logras, evitarás dar una larga vuelta.



A

Para pasar del otro lado no saltes, sólo pásate corriendo. Si entras 5 veces conseguirás 99 misiles. Esta sección es necesario que la domines.





Da un salto corto

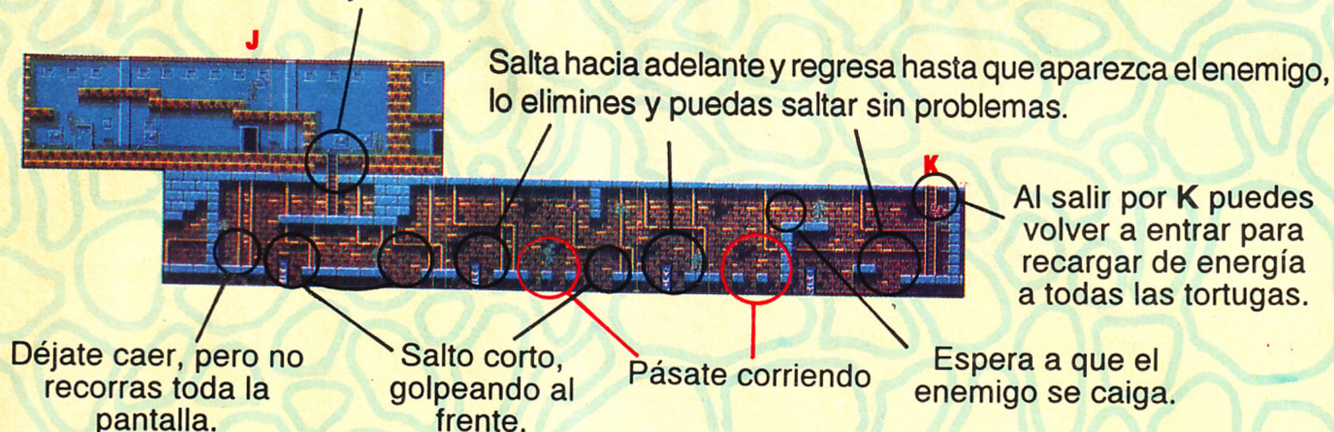
Pásate corriendo

Salta desde las escaleras para que pegues en el techo y caigas en el bloque.

Entra por **E** con Don o Leo y toma la pizza y las sogas. Cuando lleguen los kiasis, tómalos con Raph o Mike y cambia nuevamente a Don o Leo y vuelve para dejarte caer en el agua. Repite la jugada hasta que Raph y Mike tengan 99 kiais, el arma más poderosa. Si te eliminan una tortuga, rescátala en el edificio **G**.



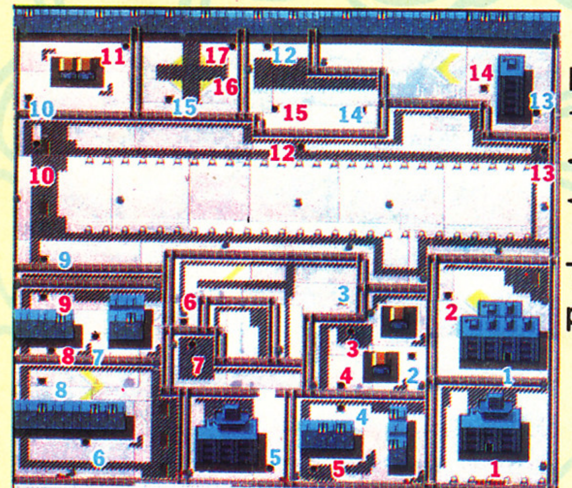
Bájate un poco pegado a la orilla izquierda, ahora presiona el control hacia la derecha y cuando caigas golpea hacia abajo.





Para eliminar al jefe, utiliza las armas que tienes, lanzándolas lejos de él.

AREA 4

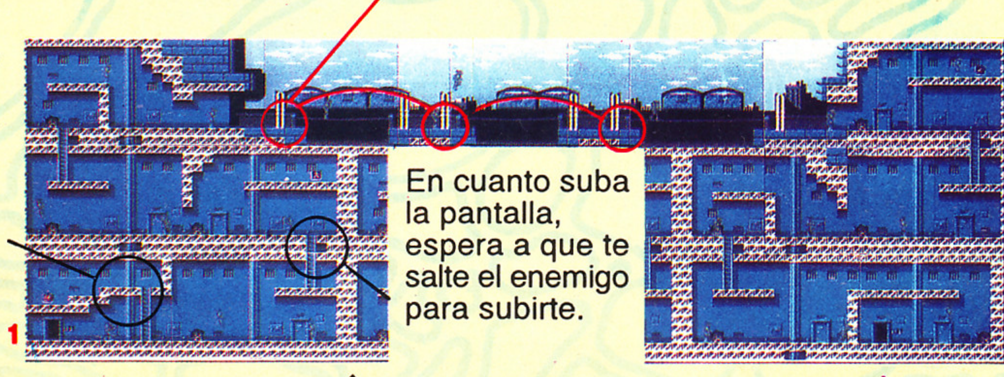


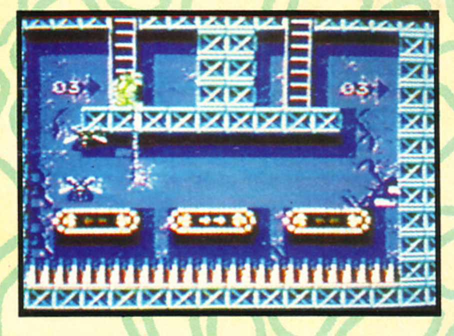
La ruta recomendada es:
1→2→3→6→8→9
→(13 si perdiste una tortuga)
→12→15→16→17

Ten cuidado con las bombas que te lanzan los aviones porque si te dan, te eliminan y vuelves al principio.

Para pasar necesitas 3 sogas.

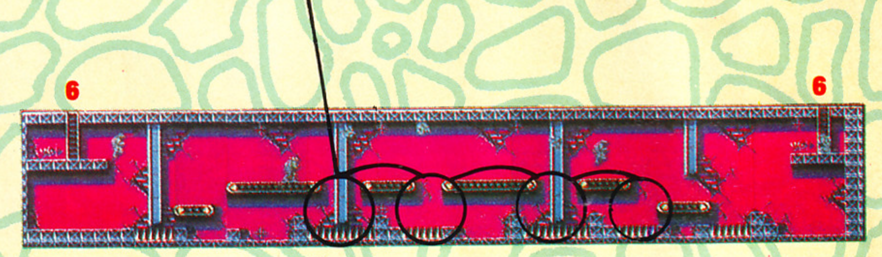
Avanza poco a poco y cuando aparezca el enemigo párate y espera a que se vaya para tomar la pizza. Salte y repite la jugada hasta recargar de energía a todas las tortugas.





Después de eliminar a los enemigos, déjate caer e inmediatamente pasa corriendo.

Salta corto golpeando hacia abajo, por si un enemigo te está esperando.



Para rescatar una tortuga perdida, entra al hoyo 13 y sal por el mismo lugar.

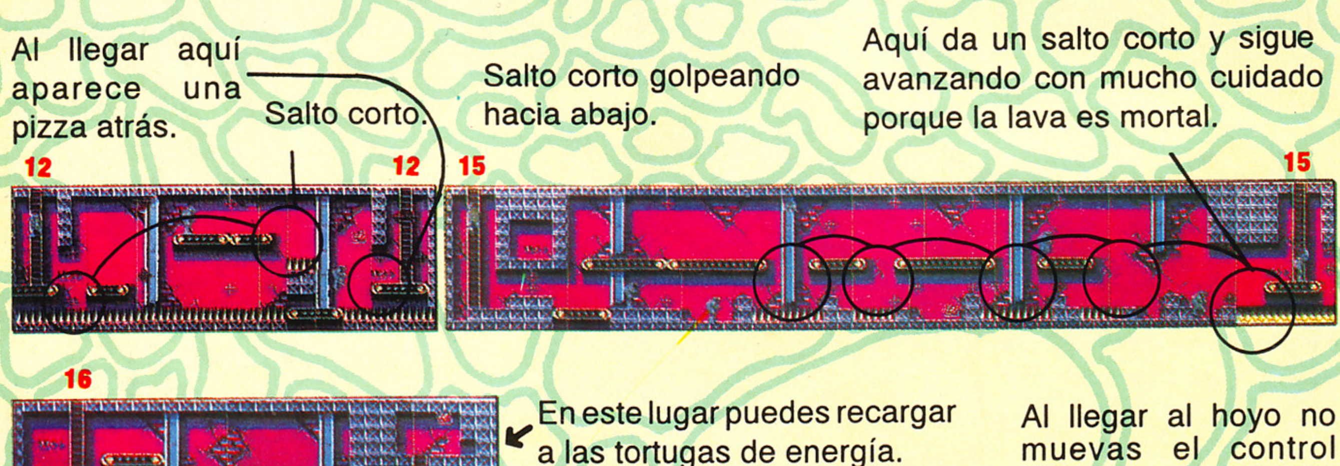
Si llevas todas las tortugas pero Leo o Don tienen muy poca energía, deja que eliminen a uno en la fase 9 y rescátalo en la 13.

Al llegar aquí aparece una pizza atrás.

Salto corto.

Salto corto golpeando hacia abajo.

Aquí da un salto corto y sigue avanzando con mucho cuidado porque la lava es mortal.



En este lugar puedes recargar a las tortugas de energía.

Al bajar, debes presionar el control hacia (<).

17

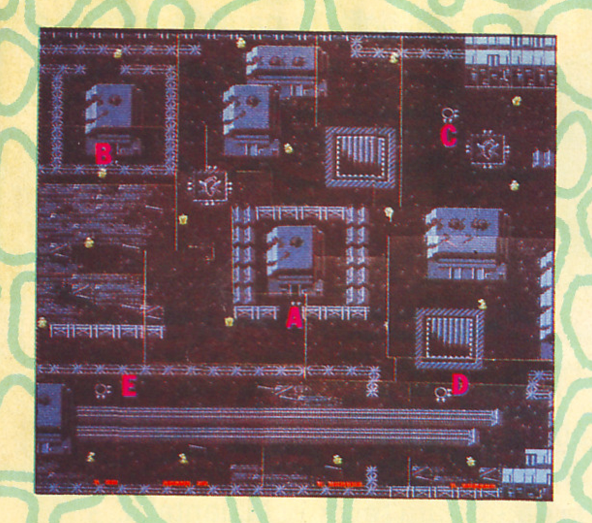
Al llegar al hoyo no muevas el control hasta que ya estés bajando.

En esta pantalla practica cómo dejarte caer por los hoyos rápidamente sin perder tiempo.

De preferencia usa a Leo, si titubeas las sierras te eliminarán al primer contacto.

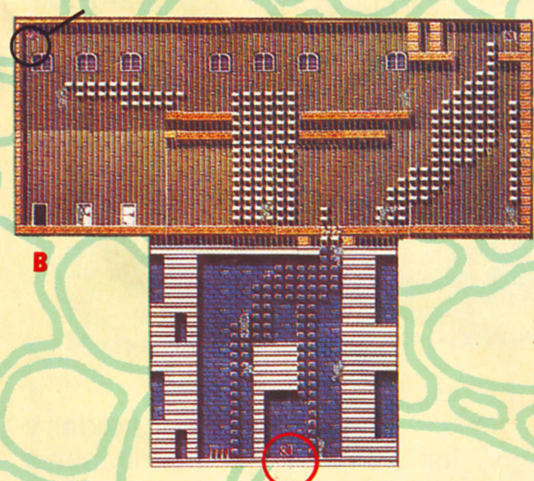
Para eliminar a Mouser colócate exactamente debajo de él y con Donatello golpea hacia arriba; Luego, cuando se descubra la esfera, presiona Start 2 veces para poner y quitar la pausa. Repite la jugada para eliminar más rápido a Mouser. *AXY*

AREA 5

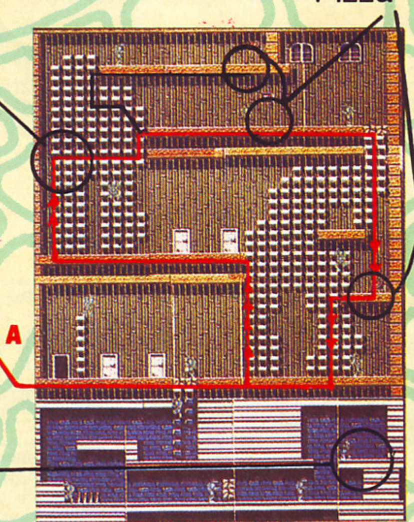


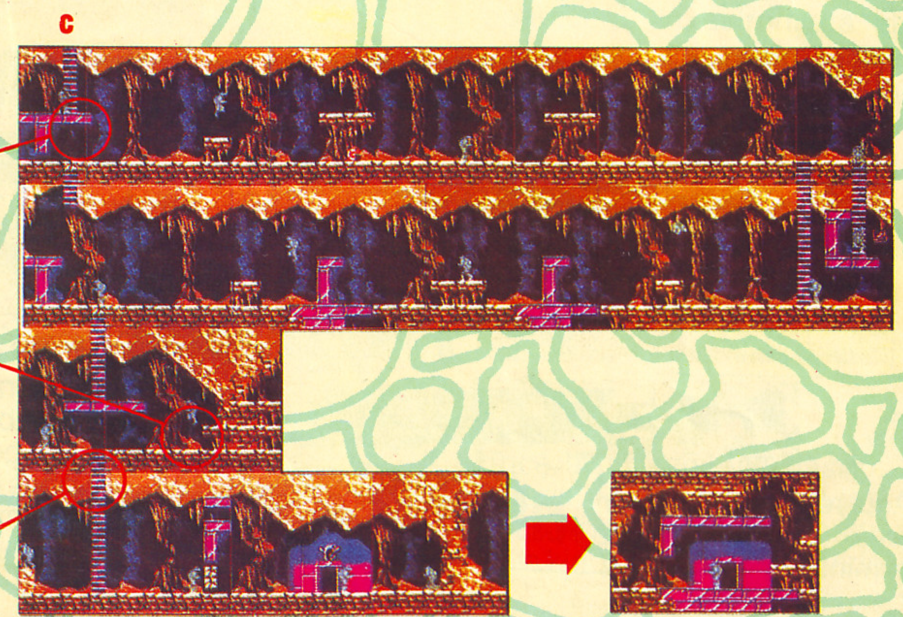
Ten cuidado de que la luz de los helicópteros no te toque porque aparecerán enemigos.
El Technodrome cambia de lugar. Lo puedes encontrar en **C**, **D** o **E**.

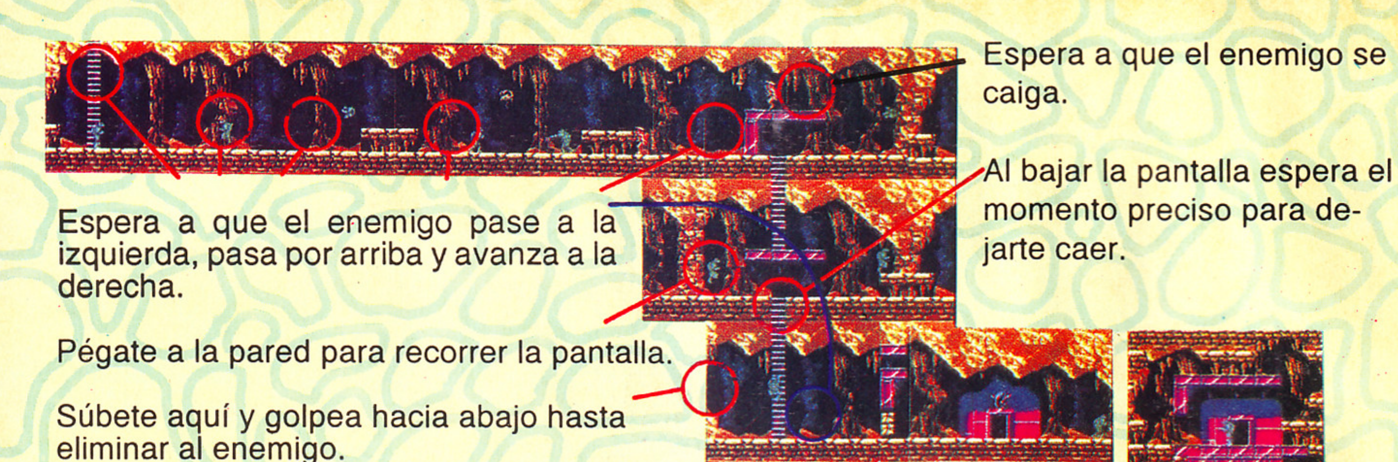
La ruta recomendada es:
B Para recargar armas
A para recargar energía cada vez que sea necesario.
C > D > E



Toma los boomerangs, sube y baja para volver a tomarlos; aquí puedes llenar de boomerangs a Leo y Don.







Espera a que el enemigo se caiga.

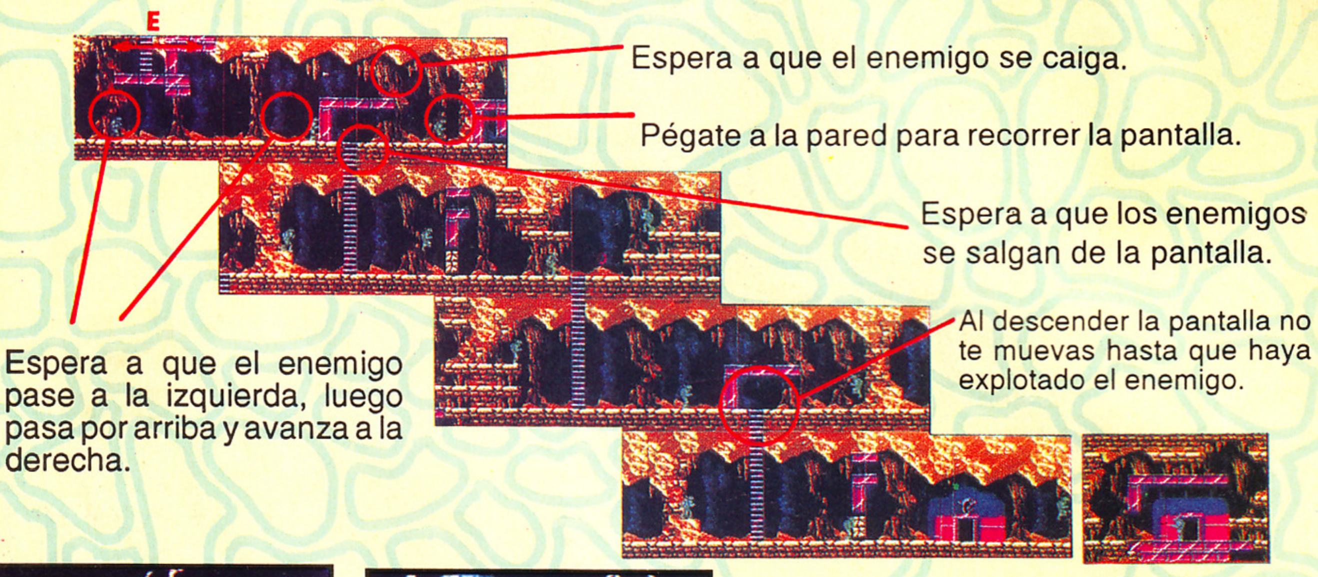
Al bajar la pantalla espera el momento preciso para dejarte caer.

Espera a que el enemigo pase a la izquierda, pasa por arriba y avanza a la derecha.

Pégate a la pared para recorrer la pantalla.

Súbete aquí y golpea hacia abajo hasta eliminar al enemigo.

Muévete de un lado a otro para que el erizo salte y lo puedas golpear agachado.



Espera a que el enemigo se caiga.

Pégate a la pared para recorrer la pantalla.

Espera a que los enemigos se salgan de la pantalla.

Al descender la pantalla no te muevas hasta que haya explotado el enemigo.

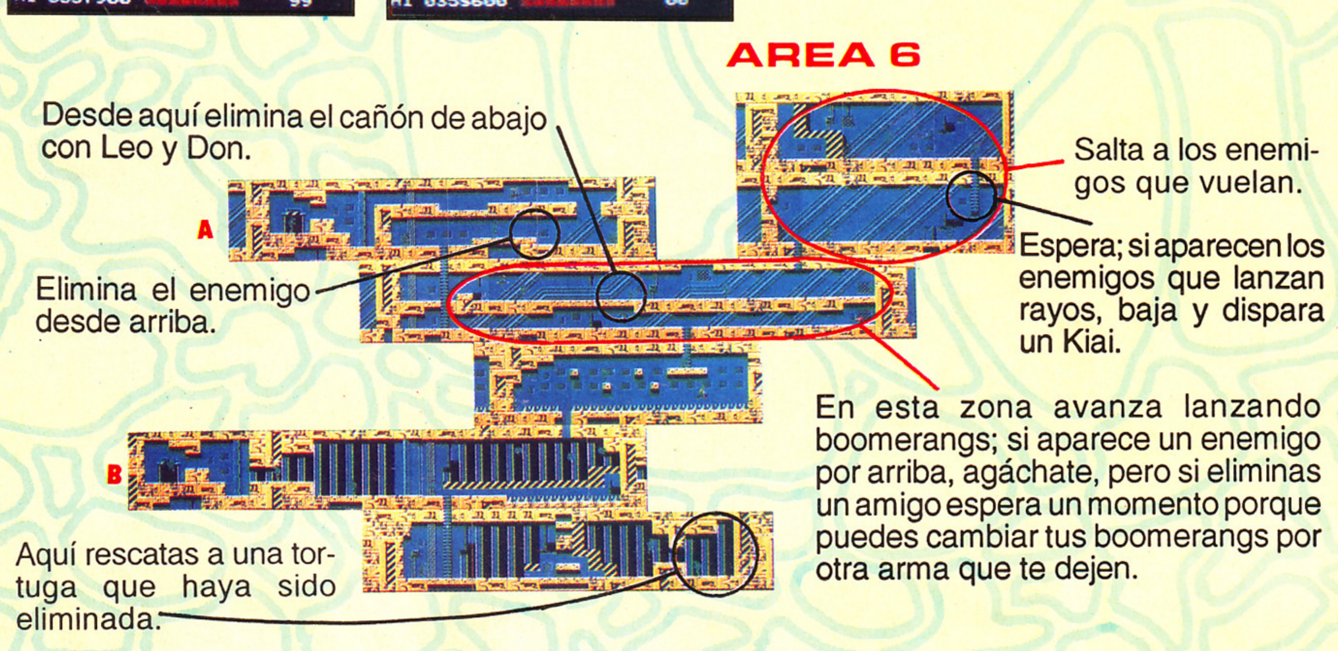
Espera a que el enemigo pase a la izquierda, luego pasa por arriba y avanza a la derecha.





En cuanto puedas súbete a las bandas y elimina los cañones golpeando hacia arriba; después salta por detrás del ojo y dispárale boomerangs.

AREA 6



Desde aquí elimina el cañón de abajo con Leo y Don.

Elimina el enemigo desde arriba.

Salta a los enemigos que vuelan.

Espera; si aparecen los enemigos que lanzan rayos, baja y dispara un Kiai.

En esta zona avanza lanzando boomerangs; si aparece un enemigo por arriba, agáchate, pero si eliminas un amigo espera un momento porque puedes cambiar tus boomerangs por otra arma que te dejen.

Aquí rescatas a una tortuga que haya sido eliminada.

△=Cañón

Elimínalos con boomerangs.

Avanza poco a poco.

Toma los kiais si te hacen falta.

En cuanto aparezcas aquí trata de saltar al enemigo junto a la pared derecha.

A

Desde aquí lanza boomerangs para eliminar al enemigo.

Salto corto.

B

Si aparecen los astronautas, pasa por debajo y agáchate si es necesario.

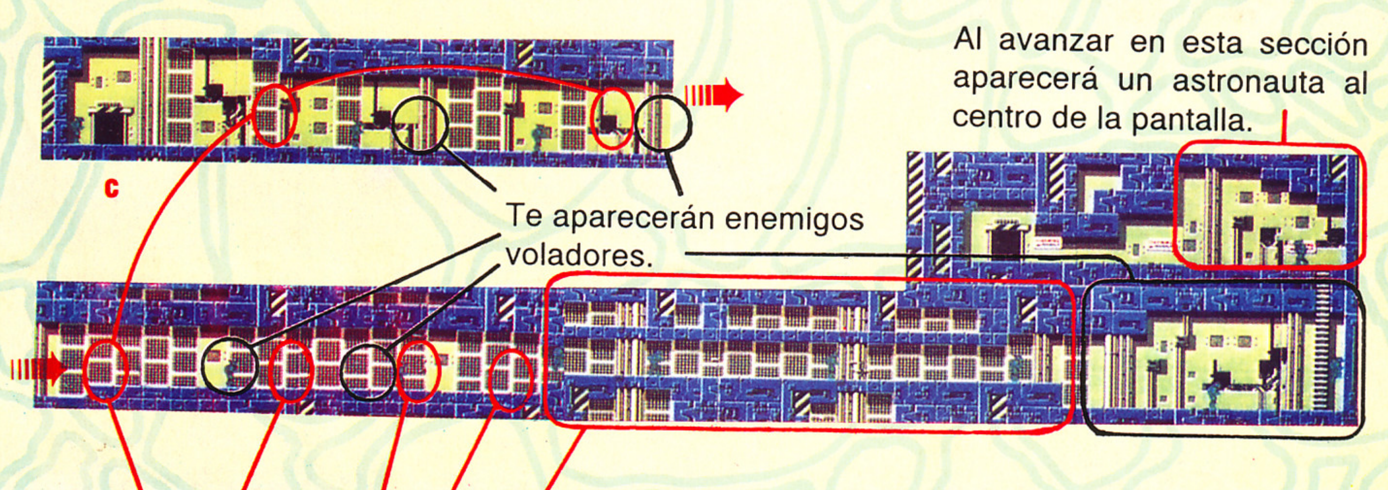
No olvides el poder para llegar fácilmente a **C**.

C

BATALLA FINAL ➤

Al llegar al cuartel de Shredder, colócate rápidamente en la plataforma de la derecha, agáchate y lanza kiais hasta eliminarlo.





Aquí aparecen 2 astronautas, elimínalos con kiais, pero cuídate de los lasers que te disparan.

En esta parte el camino se reduce a un pequeño pasillo; aparecerán un astronauta y después un enemigo volador, sucesivamente. Avanza poco a poco y agachándote; cuando aparezca un astronauta dispárale un kiai y quédate agachado hasta que se retire.

CURSO Nintensivo

Formidables circuitos, variadas y peligrosas pistas que sólo tú podrás superar, pues tú eres el piloto y tú tienes el control.
En este juego no sólo disfrutarás el vértigo de la velocidad, también te sorprenderás con las excelentes imágenes de fondo y la excitante música.

CUADRO DE MOVIMIENTOS

← →	Para dar vuelta
↑ ↓	Para alargar o acortar los saltos en las rampas
B	Para acelerar
Y, X	Para frenar
A	Para usar el turbo
L ,R	Para ladearse (Si los combinas con ---- ---- puedes dar curvas muy cerradas)
Start	Para pausa y además te dará opción de abandonar o continuar la carrera

ZONA DE PITS



Al pasar por esta área una nave en pleno vuelo recargará tu energía.
Si te hace falta mucha energía puedes frenar un poco para acumular más.
Usa L o R para entrar o salir en esta área.

CUIDATE DE NO SER ELIMINADO



En la esquina superior izquierda aparecen los datos de tu marcador, qué lugar ocupas y el número de naves que califican.

Vuelta 1 15 naves califican
Vuelta 2 10 naves califican
Vuelta 3 7 naves califican
Vuelta 4 5 naves califican
Vuelta 5 3 naves califican

En el momento que estés en el lugar 20 quedarás descalificado.

ESCOGE TU NAVE

BLUE FALCON: Esta es una nave perfecta para cualquier piloto; es la segunda en acelerar más rápido, pero también es tercera en resistencia.
GOLDEN FOX: Es la nave que acelera más rápido, pero es la de menor resistencia.
WILD GOOSE: Su mayor ventaja es que tiene una resistencia superior a las demás y es la segunda en el máximo de velocidad.
FIRE STINGRAY: Es una nave lenta para acelerar, pero es la que alcanza la velocidad más alta.

	Unidad de motor	Máx. poder	Máx. velocidad	Peso
BLUE FALCON	8F-2001 X 4	3200Ps	457Km/h	1,260Kg
GOLDEN FOX	CF-2614 X 4	2950Ps	438Km/h	1,020Kg
WILD GOOSE	ES-8302 X 3	3670Ps	462Km/h	1,620Kg
FIRE STINGRAY	RS-5025 X 2	3800Ps	478Km/h	1,960Kg



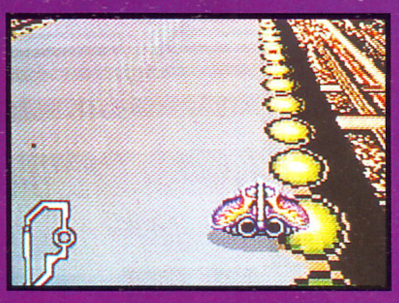
Recuerda que entre más pesada sea la nave menos tendrás que frenar en las curvas, y al tocar otras naves casi no te afectarán.



Para rebasar en las curvas es mejor por adentro.

No gires bruscamente al pasar por rampas; utiliza ↑ para un salto corto y ↓ para un gran salto.





Si haces tu recorrido pegado al riel interior puedes mejorar tu tiempo.

Tú puedes tocar el riel ligeramente sin que te quite energía, pero si te aproximas demasiado te frenará y te restará energía.



Al aparecer "Check" atrás de tu nave, te indica por dónde se acerca un contrincante.
Cuando tengas gran dominio del control colócate exactamente en línea con "check" y al acercarse tu contrincante te pegará por detrás y te ayudará a acelerar. Esto funciona en las rectas.



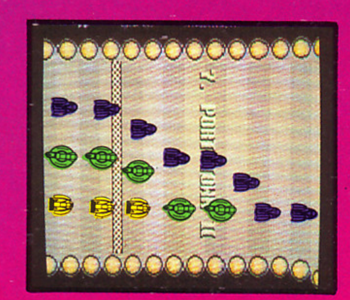
ACUMULA PUNTOS PARA HACER VIDAS

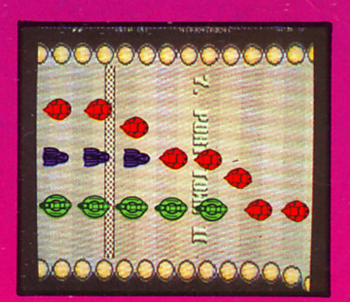
Cada vez que logres 10,000 puntos obtendrás una vida.

BONUS POR VUELTA		BONUS POR CARRERA	
1er lugar	900 pts.	1er lugar	2,500 pts.
2° lugar	600 pts.	2° lugar	1,500 pts.
3er lugar	400 pts.	3er lugar	1,000 pts.
4° lugar	200 pts.		

ACELERA CON AYUDA

Al comenzar en cualquier pista: Con Wild Goose presiona R para colocarte en línea con Golden Fox y te ayude a acelerar. Con Blue Falcon presiona R para colocarte en línea con Wild Goose y te ayude a acelerar.





Con Fire Stingray presiona R para colocarte en línea con Blue Falcon; después de que te ayude a acelerar presiona R para colocarte en línea con Wild Goose y así acelerarás rápidamente para colocarte en segundo lugar.



UN SALTO FUERA DE LIMITE

En Port Town puedes acortar camino si usas turbo y pasas por cualquiera de las rampas presionando ↓, pero gira un poco a tu derecha para caer sobre la pista.

Los récords puedes borrarlos presionando Select . En la pantalla aparecerá la lista de los mejores tiempos y te pondrá la opción de borrarlos o no.



Para hacer la mejor vuelta te recomiendo guardar los 3 primeros turbos y un poco antes de cruzar la meta por cuarta vez, usar el primer turbo. Al pasar la meta tendrás nuevamente los 3 turbos que podrás utilizar en la última vuelta y hacer un récord de la vuelta más rápida.

AXY



MUTE CITY



Esta curva tómala desde afuera y no frenes.

Usa el turbo y corta camino.

Frena un poco y utiliza R para dar más cerrada la curva.



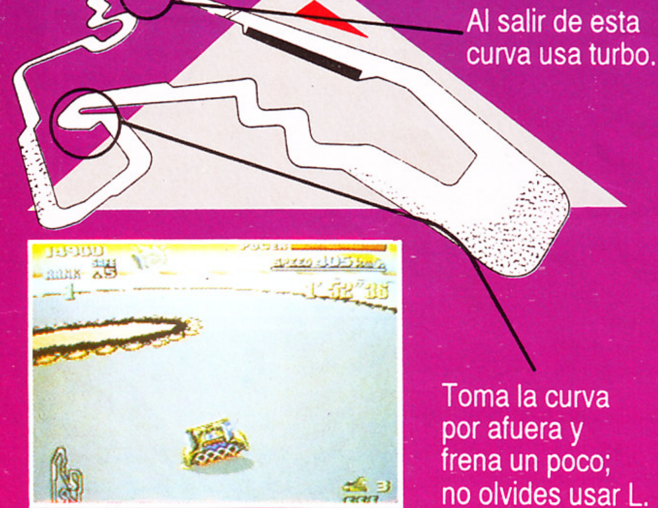
BIG BLUE

Utiliza el turbo.

Quédate pegado a la derecha y al terminar la zona de hielo ejecuta una curva cerrada.

SAND OCEAN

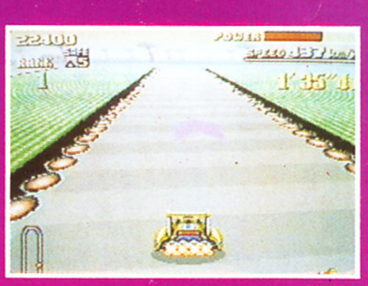
Al salir de esta curva usa turbo.

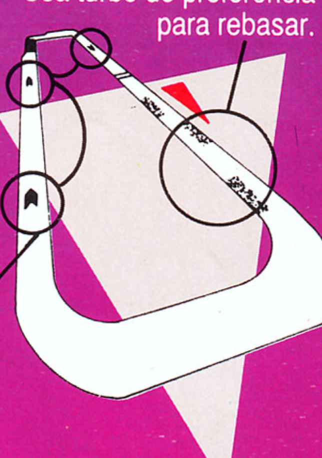


Toma la curva por afuera y frena un poco; no olvides usar L.

DEATH WIND

Usa turbo de preferencia para rebasar.





Pasa sobre las flechas, pero céntrate desde antes.

SILENCE

Tienes que tomar curvas cerradas, pero una tras otra utilizando L y R.

Pasa en diagonal y al llegar a la curva cerrada frena y ayúdate con L.

Pasa dando un pequeño cambio de dirección.

Toma el camino corto y cruza por enmedio de las minas; al rebasar las últimas minas da una vuelta muy cerrada y pasa sobre la rampa.



MUTE CITY II

Aquí toma por tu izquierda y solamente que una nave que esté adelante de ti tome el camino de la izquierda, tú te irás por la derecha.

Pasa sobre la orilla derecha de las rampas y usa turbo para cortar camino.



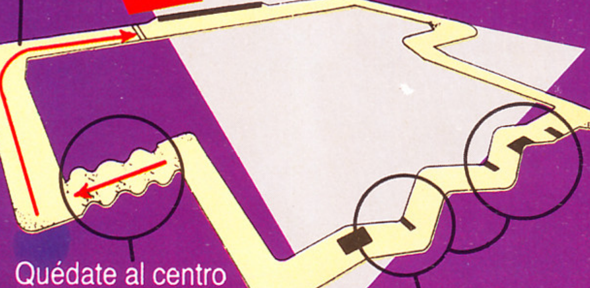
PORT TOWN I

Mantente alejado de las barras magnéticas con ayuda de L o R.



Toma las rampas del lado derecho.

RED CANYON I



Quédate al centro de la pista.

Saliendo de la curva y con L o R pasa sobre las 3 rampas. Quédate al centro de la pista.

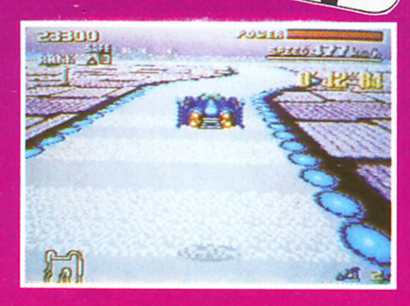


WHITE LAND I

Turbo.

Frena y toma la curva lo más cerrada que puedas.

Al salir de la curva céntrate y sigue la ruta señalada ayudándote de L o R. No olvides presionar ↓ para un salto largo.



WHITE LAND II

Corta camino por las barras azules, dando una de las curvas muy cerradas oprimiendo L.

En la primer vuelta no tendrás turbo, por lo que tienes que llegar a gran velocidad y presionar ↓ para dar el salto más largo. En las demás vueltas usa turbo.



MUTE ✇ CITY III

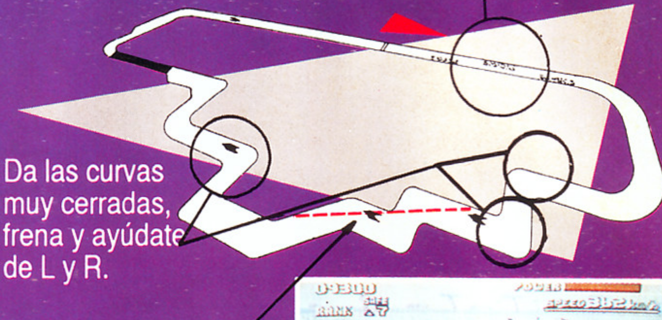


Céntrate y utiliza L o R para rebasar.

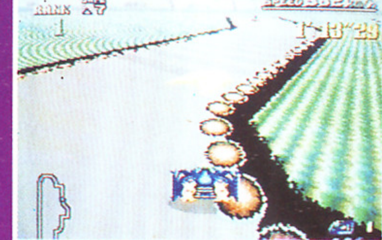
Corta camino para evadir las minas y después de la primer vuelta utiliza turbo.

DEATH ✇ WIND II

Utiliza aquí el turbo o guárdalos para que si no pasas sobre las flechas que te aceleran, tengas oportunidad de recuperarte.



Da las curvas muy cerradas, frena y ayúdate de L y R.



Toma la ruta indicada y no pierdas el control.

PORT ✇ TOWN II



En estas curvas frena solamente lo necesario para no golpear la orilla.

Saliendo de estas curvas utiliza el turbo.

RED ✇ CANYON II



Para llegar aquí tienes que tomar la rampa a gran velocidad y no olvides presionar ↓.

Al salir de esta curva utiliza el turbo.

Después de pasar la 3er rampa desvíate un poco a la derecha con R para no pasar sobre los imanes.



FIRE ✇ FIELD

Quédate pegado a la izquierda, usa L.



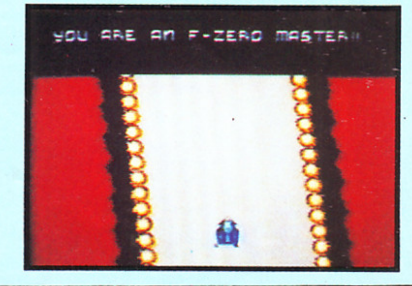
Después de pasar la curva cerrada sigue derecho sobre la pequeña sección de grava y da nuevamente una curva cerrada, luego usa el turbo.

Sigue la ruta para cortar camino.

Escoge: cortar camino o recargar energía.



Tu mayor reto es terminarlo en Expert en la Liga del Rey y obtener Clase Master.
Al terminarlo en Master obtendrás una vista del final desde otra perspectiva. *AXY*





PAGINA
PASSWORDS
ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



BATMAN 2
Fase 1-1: L P R Z
Fase 1-2: M D R R
Fase 2-1: N M L L
Fase 2-2: N W K L
Fase 3-1: L G Z Q
Fase 3-2: G P T W
Fase 4-1: G N X F
Fase 4-2: H K C N
Fase 5-1: Q G V N
Fase 5-2: W R Z T
Fase 6-1: F F H G
Fase 6-2: C K Q G
Fase 7-1: G P Z T

Max

ADVENTURE ISLAND II
Para elegir islas:
> , < , > , < , A B A B
(Hacerlo cuando se enciende el juego).

Max

MEGA MAN II
ULTIMA ETAPA:
A3 B2 B4 C1 C3 D2 D3 D5 E5

Axy

MEGA MAN 4
Para dejar a los ROBOTS aislados:
- Sólo DUSTMAN
A I A 4 B 6 E 2 E 6 F 3
- Sólo BRIGHTMAN
B I A 4 B 5 E 2 E 6 F 3
- Sólo DRILLMAN
A I B H B 5 E 2 E 6 F 3
- Sólo RINGMAN
A I B 4 C 5 E 2 E 6 F 3
- Sólo DIVEMAN
A I B 4 B 5 F 2 F 3 E 6
- Sólo TOADMAN
A 4 B 5 C 2 E 2 F 3 E 6
- Sólo PHARAONMAN
A I B 5 C 3 E 2 E 6 F 6
- Sólo SKULLMAN
A I A 4 B 5 E 1 E 6 F 3

Jet

MISION IMPOSIBLE
H M P R: Para ir directamente al nivel 2 (la lancha).
K M V W: Area 3; Templos de Berlín del Este.
X D G J: Area 4; The Persian Mountain Range and Prisioner Camp.
T V J L: Area 5; Alpes Suizos.
Q B Y Z: Area 6; Crumball Harvor off the Coast of Cypreus.

Jet



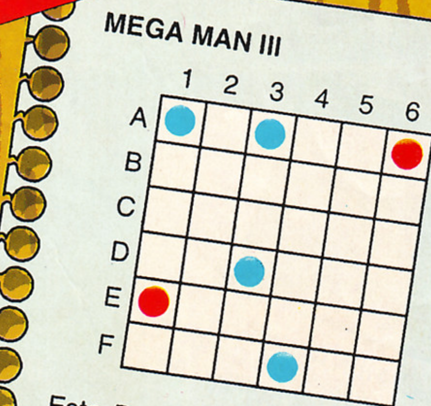
IRON TANKN
2 1 1 0 9 4 4

Spot

DICK TRACY
Caso 2: 2 0 7 - 1 1 9 - 0 6 0
Caso 3: 1 6 4 - 0 0 3 - 2 0 1
Caso 4: 0 3 0 - 2 2 4 - 1 3 6
Caso 5: 0 0 7 - 2 1 5 - 0 4 7

Axy

MEGA MAN III



Este Passwords te servirá para el Castillo del Doctor Willy.

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

ESPECIAL MUSICAL NINTENDO-SOUND TEST

¿Te habías puesto a pensar qué tan necesario es el sonido y música de tus videojuegos favoritos? Imagina qué horrible sería que ningún cartucho lo tuviera; bien, esta vez te explicaremos su vital importancia y te daremos algunas claves para obtener diferentes sonidos.
Los efectos logrados en cada cartucho son los que le dan vida al juego; desde una gota cayendo en una caverna (Castlevania IV), el efecto cuando Mario toma un hongo y crece, o el singular sonido de los disparos de Mega Man, hasta la música más rítmica o espectacular como en el caso de Súper Ghouls & Ghosts.
La música puede hacer que un juego te llegue a desesperar, que te entusiasme, juegues con más ganas y se te haga más emocionante.
Por otra parte, los efectos de sonido son muy importantes porque te pueden estar indicando que estás hiriendo al jefe de cada nivel al escuchar su grito o quejido, o por el contrario, indicarte que tus disparos no le están haciendo daño y tendrás que cambiar de arma como en el caso de Mega Man, que al rebotar tus balas se oyen golpecitos sobre metal.

Como sabes, un Sound Test te permitirá disfrutar todos los efectos y música que cada cartucho trae. La mayoría de los juegos de NES que tienen Sound Test lo traen "oculto" y para localizarlo deberás hacer varias combinaciones en tus controles.
En el caso de Súper NES la mayoría de las veces lo traen en la pantalla de opciones antes de iniciar el juego.
A continuación mencionamos algunos ejemplos de Sound Test para tu NES, Súper NES y Game Boy.



NINJA GAIDEN II MUSICRUISE 2C SOUND EFFECT

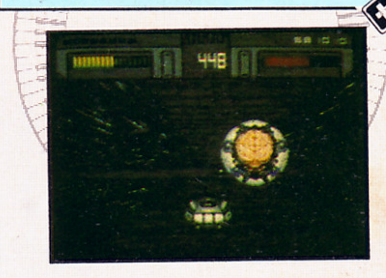
NINJA GAIDEN

La serie de este excelente juego tiene la particularidad de que 3 de sus 4 versiones poseen Sound Test; Ninja Gaiden III no tiene o sinceramente no lo hemos descubierto.
En Ninja Gaiden (NES), mientras esté la presentación presiona: ↗, A, B, Select y oprime Start en el control 1.

Para obtener el primer Sound Test en Ninja Gaiden II (NES), al aparecer "TECMO presents" presiona Start y verás el título del juego con los dragones, deja que desaparezca y cuando veas nuevamente "TECMO presents", presiona Start y saldrá otra vez el título con los dragones; deja que desaparezca, y verás "TECMO presents", vuelve a presionar Start y cuando veas el título con los dragones presiona: ↖, A B Select y Start al mismo tiempo y oirás un excelente Sound Test.

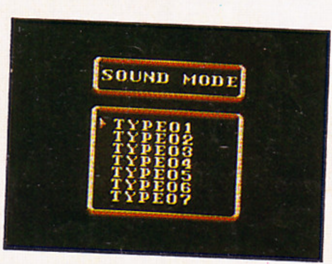
Para tu Ninja Gaiden Shadow (Game Boy), Spot descubrió el Sound Test oprimiendo ↗ A B y Start al mismo tiempo.

HYPER ZONE (SNES)
Presiona los botones L, R, y Start en el control 1, cuando esté el título.



SOUND SELECT 07

BUBBLE BOBBLE (NES)
Al terminar el juego en segunda vuelta, después de que aparezcan los programadores, tienes el Sound Test. El último password es "EECFG".



POWER BLADE (NES)
Aquí necesitas los 2 controles: En el control 1 mantén ↗ y Select; en el control 2 presiona y mantén ↙, A, B, y luego oprime Start en el control 1.



CASTLEVANIA III (NES)
Durante la presentación presiona: A,B y Start al mismo tiempo.

CASTLEVANIA IV (SNES)
Durante el título ve hacia donde dice Option, presiona Start y ahí encontrarás el Sound Test.

OPTION MODE

FINAL FIGHT (SNES)
Mientras este el título presiona el botón L y Start, así encontrarás el Sound Test y podrás seleccionar más vidas a tu jugador.

THE GUARDIAN LEGEND (NES)
En tu control 1 mantén apretados los botones A y B, presiona Reset en tu NES y aparecerá el Sound Test.

JOURNEY TO SILIUS (NES)
Para seleccionar el Sound Test y el número de continues, en la presentación presiona 33 veces el botón B, déjalo apretado y oprime Start.

TECMO WORLD WRESTLING (NES)
Mientras aparece el nombre del juego deja presionados ↖, A, B y después oprime Select.



CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE (NES)
Al aparecer el nombre del juego presiona A,B y Select.

CASTLEVANIA II (Game Boy)
Selecciona password y ponle 4 corazones para obtener Sound Test.

BATMAN (Game Boy)
Cuando aparezca el nombre del juego presiona ↗ y Start.

THE SIMPSONS (NES) BART VS. SPACE MUTANTS
Dispara un cohete a la letra "E" del anuncio Kwik-E-Mart, y además de obtener una vida conseguirás el Sound Test.

SUPER GHOULS'N GHOSTS (SNES)
Primero debes ir a la pantalla de opciones y poner el indicador donde dice Exit, entonces en el control 2 presiona y mantén el botón L y Start; después presiona Start en el control 1.



Estos son algunos Sound Test de los muchos que tú puedes descubrir; sin embargo, hay otros juegos que no tienen Sound Test, pero que si haces algo especial la música cambiará de tono. Los ejemplos son:



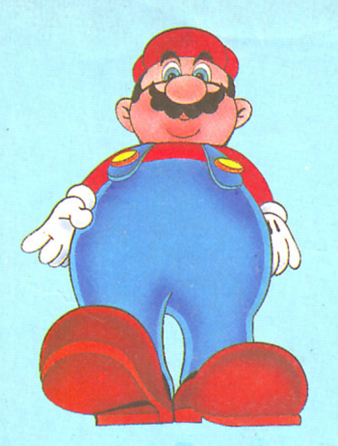
SUPER MARIO WORLD (SNES)
Si te vas al nivel especial y te quedas quieto durante dos minutos; escucharás una música muy familiar.

DR. MARIO (Game Boy)
Si logras hacer un cuádruple escucharás la clásica tonada que sale en Mario 1, Mario 3 y Súper Mario World, cuando Mario toma una estrella para hacerse invencible.

MIRACLE

Por supuesto que en este especial de Sound Test no podía faltar el protagonista de un verdadero milagro: el MIRACLE PIANO
Este teclado que acompaña a un cartucho para Nintendo te enseña paso por paso a tocar el piano y por supuesto a leer la música. Si tus movimientos en los dedos sobre el teclado no fueron correctos, su inteligencia artificial te lo indica y te invita a que lo sigas tan rápido como tú lo quieras.
Este maestro de concertistas no se enoja ni te regaña, pero sí te enseña a tocar piano desde una forma sencilla y divertida porque tú realmente interactúas con el sistema.
Tiene desde los niveles básicos para enseñarte la escala musical hasta grandes conciertos acompañado por una orquesta, pasando por Jazz y música contemporánea o Country.



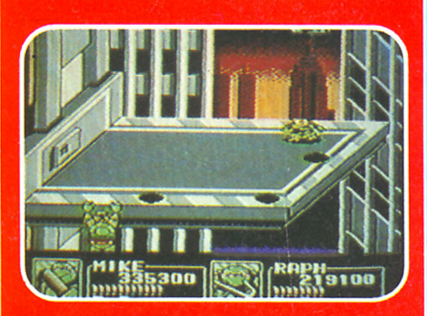


Los GRANDES de Nintendo®

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 4



2.- T.M.N.T. III



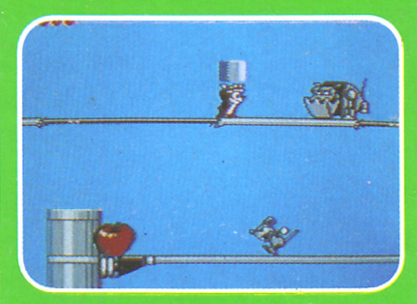
3.- SUPER MARIO 3

4.-SIMPSONS 2
5.-BATTLETOADS
6.-TINY TOONS
7.-FLINTSTONES
8.-BASES LOADED 3
9.-G.I. JOE II
10.-LITTLE MERMAID

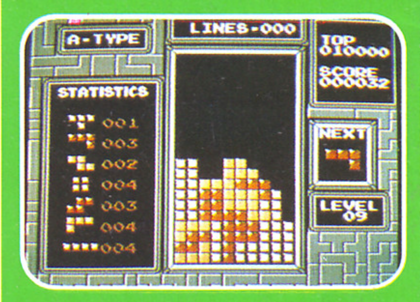
CLASICOS



1.- SUPER MARIO 2



2.- RESCUE RANGER



3.- TETRIS

4.-PUNCH OUT
5.-RAD RACER
6.-GOAL
7.-SUPER C
8.-CASTLEVANIA III
9.-DUCK TALES
10.-TOP GUN II

SUPER NES



1.- F-ZERO



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- FINAL FIGHT

4.-SUPER SMASH TV
5.-SUPER GHOULS´N GHOSTS
6.-SUPER BASES LOADED
7.-PILOTWINGS
8.-U.N. SQUADRON
9.-SIM CITY
10.-SUPER OFF ROAD



THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON
III
CLUB
Nintendo®


¡ASOCIATE!
TE QUEREMOS EN EL CLUB KELLOGG'S.
Ven este fin de semana al Apumanque o al Parque Arauco y asóciate al Club Kellogg's.
Recorta y junta 2 fichas de la parte de atrás de los envases de Zucaritas y llévalas a la casa Club del Apumanque o a la casa Club del Parque Arauco ; así inmediatamente pasarás a ser socio de este divertido Club. Cuando ya seas uno de los nuestros, podrás participar de todas las hiper entretenidísimas actividades que tenemos preparadas para tí. Además el club tiene un loquísimo programa de televisión en Canal 4 La RED,
dedicado sólo a tí.
No te quedes ahí sentado y asóciate al Club Kellogg's.
1
FICHA
CLUB
Kellogg's
TONY

A muchos les gusta y a otros no, pero nadie puede negar que el deporte más popular en el mundo es el Futbol Soccer. Y es por eso que empresas como Jaleco y Nintendo diseñaron, con su estilo propio, dos espectaculares y fabulosos juegos de este polémico deporte.



Goles y un gran espectáculo deportivo presenta Jaleco en su formidable juego de futbol soccer: Goal!, en el que puedes competir contra el Nintendo, contra un amigo o dos amigos contra el Nintendo. La acción tiene una gran variedad, pues podrás jugar la Copa Mundial, el campeonato americano o un encuentro de tiros a la portería.



Para poder ganar en este juego es necesario que tengas conocimiento de los movimientos que puedes hacer y que varían dependiendo si estás a la ofensiva (con la posesión del balón) o a la defensiva.



Para que este juego estuviera completo no podían faltar las porristas.

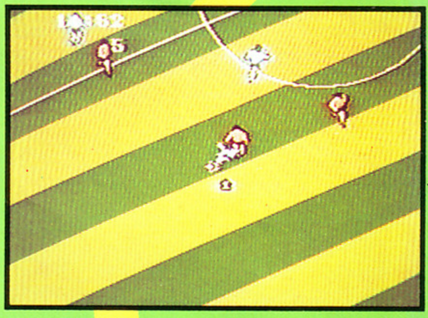
A continuación te mencionamos lo que debes hacer para atacar o defender, sin olvidar tu estrategia y habilidad:



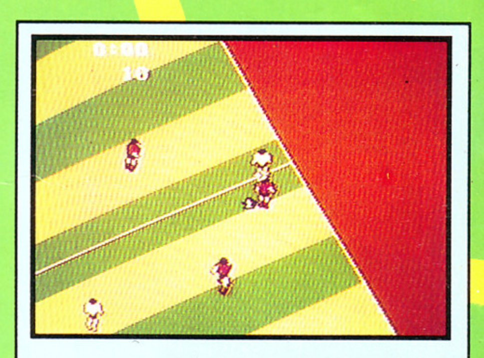
Cuando logres anotar un Gol el jugador aparecerá festejando.

Ofensiva: Para dar un pase, mueve tu jugador a la dirección que quieras mandar el pase y presiona el botón **B**; entre más dejes presionado, más lejos irá el pase. Para chutar, oprime el botón **A** y mueve el control hacia donde quieras disparar; los tiros en diagonal a la portería son muy efectivos. Una buena técnica para burlar a los enemigos es la de mover rápidamente el control a los lados, aunque cuando se junten 2 ó 3 contrarios será muy difícil esquivarlos. Para cabecear el balón, sólo oprime el botón **A**.

Defensiva: Notarás que el jugador que tiene el número 1 debajo de él, es el que tú manejas; con el botón **B** podrás cambiar el número a otro jugador. Con el botón **A** quítale el balón a tus contrincantes; si llegas de frente a uno de ellos podrás quitarle el balón con una barrida, y si le llegas por atrás puedes cometer un foul, así que ten cuidado al hacer esto en tu área de la portería, porque puedes provocar un penalty.



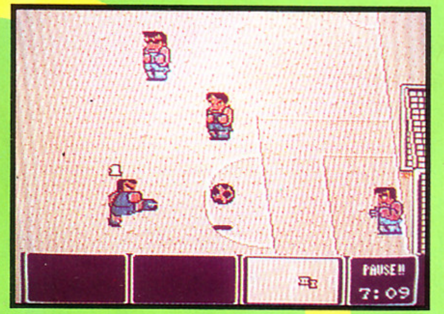
Quita el balón barriéndote limpiamente o te marcarán falta.



Para provocar tiros de esquina, saques de banda o hasta penaltys, haz lo siguiente: colócate muy cerca de cualquiera de las bandas (cuando tengas el balón) dando la espalda al campo, entonces llegarán los contrincantes y se barrerán por atrás para sacar el balón de la cancha y darte la posesión del mismo. SPOT

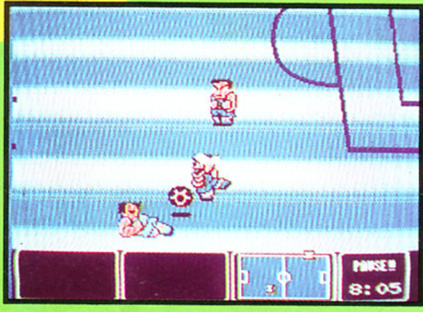
VS NINTENDO WORLD CUP

Por su parte, Nintendo diseñó un video juego que enlaza la diversión y el espectáculo de este deporte que ahora está al alcance de tus manos: Nintendo World Cup.



La expresión de cada jugador es diferente; algo poco común.

El juego se desarrolla en rápidas acciones y con una gran variedad de técnicas futbolísticas como la famosa "chilena", los remates de "palomita", pases largos y precisos, "cañonazos" increíbles, así como grandes "atajadas" de los porteros.



Puedes lanzarte para quitarle el balón al contrario, sobre todo en hielo.

También podrás "lanzarte" a los pies de tus contrincantes para quitarles el balón e iniciar la jugada que te lleve al gol. Como también, podrás cometer alguna que otra "faltita" que evite mayor peligro para tu portería.

En este Campeonato del Mundo participan equipos de alto nivel futbolístico como Holanda, Brasil, Alemania, Italia, Inglaterra, Argentina y algunos que buscan sobresalir como México, Camerún, Japón, España y los Estados Unidos.



También puedes jugar en un campo con piedras; no te caigas como el jugador 1.



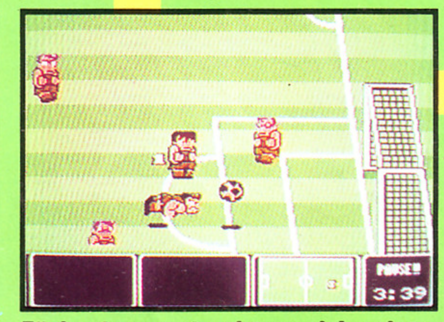
Cuando tengas el balón en la posición que indica la foto, presiona A, B, y ↑ y anotarás un Gol en diagonal hacia la horquilla. Lo mismo sucederá si te colocas en la parte de arriba de la pantalla (cambiando la flecha hacia ↓), pero el balón entrará por la horquilla del otro lado (No importa si no tienes tiros especiales).

Si tienes el NES Satélite la emoción se "cuadruplicará", porque podrán jugar 4 personas al mismo tiempo (2 en cada equipo).

Otro aspecto interesante en este cartucho es que tú podrás escoger, además del equipo de tu preferencia, el terreno de juego a utilizar como: pasto, cemento, arena o hielo.

No dejes pasar la oportunidad de tener este entretenido juego. Estamos seguros que te encantará.

Como verás, Goal! es un cartucho en donde la estrategia es fundamental para superar a los diferentes equipos que enfrentarás; en Nintendo World Cup es la "garra" y las cualidades técnicas de los jugadores lo que te encantará.



Fíjate cómo se ejecuta un gol de cabeza, mientras el portero está fuera de posición.

Te aconsejamos que si no te decides por alguno, entonces elige los dos, pues lo que es seguro es que te divertirás.

Al igual que en el futbol soccer profesional estos dos cartuchos te darán Tiempo Extra de entretenimiento.



La bola de cristal

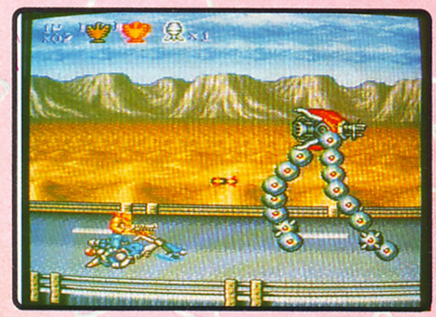
CONTRA III THE ALIEN WARS

KONAMI sorprenderá no sólo a los aficionados sino también a los expertos de Nintendo con un «Juegazo» para el Super NES que pronto llegará al país.



La Tierra se encuentra en problemas otra vez, ¡Red Falcon ha vuelto!

Si crees haber visto todo, espera a ver Contra III: The Alien Wars y te irás de espalda. ¿la razón? su diseño y musicalización.



En motocicleta y a toda velocidad es un nueva forma de pelear.

Los calificativos para este cartucho se quedan cortos, así que sólo nos queda hablarte de él para que lo conozcas.
Esta es la historia: Como ya había pasado algún tiempo, desde la última batalla,todos vivían tranquilos en la Tierra, pero de pronto... malas noticias: ¡los Aliens atacan de nuevo! y esta vez han unido sus fuerzas para ser más poderosos que nunca.



Cada movimiento debe ser preciso y correcto, si no...

Si tú tienes Súper Nintendo, este es un juego que no te debes perder.

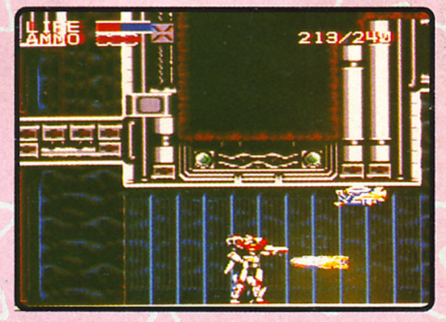
"XARDION"

En 3 planetas lejanos a la Tierra una leyenda está por escribirse: la computadora NGC 1611 ha sido creada para proteger la flora y fauna del sistema solar Alfa 1, pero al pasar 12 años sufre una alteración haciendo que sus guardias se conviertan en despiadados mercenarios.



Deberás inspeccionar hasta el último rincón Alfa 1.

La Federación de Alfa 1 decide enviar 3 valientes robots a infiltrarse y desconectar la computadora, aunque antes deberán conocer la leyenda de un "gigante blanco": Xardion.Este juego llamará tu atención porque no sólo avanzarás y destruirás a los robots protectores de NGC 1611, sino que también debes averiguar el secreto de Xardion.
Sin duda este juego es una gran sorpresa de Asmik para todos los que gustan de aventuras.



Cada robot tiene cualidades únicas que deberás dominar.

RIVAL TURF

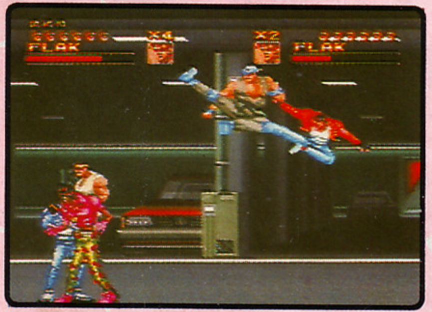
Jack Flak y Oozie Nelson son dos tipos que llevan una vida normal, hasta que su barrio se ve invadido por una banda de rufianes que siembran el terror a su paso, así que deciden luchar para salvar su vecindario y destruir esta ola de terror.
Rival Turf es un juego que próximamente lanzará al mercado la marca Jaleco. Estamos seguros que este cartucho dejará satisfechos a los amantes de los juegos de pelea, ya que se desarrolla a lo largo de 6 escenas en las cuales deberás derrotar a todos los secuaces de un pode-

roso jefe de la mafia de quien sólo se conoce su nombre: "Big Al".



Todas las escenas cuentan con muchísimos detalles, fíjate en la sombra.

Este juego tiene gran variedad de movientos y modos de juego, además de contar con la opción de 2 jugadores al mismo tiempo, lo que aumenta la emoción y la diversión; es un juego que vale la pena esperar.



El tamaño de los personajes da mayor realismo a la acción.

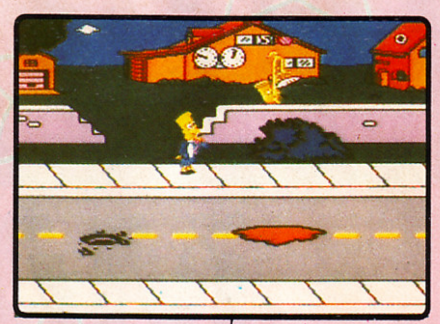
BART'S NIGHTMARE

Quizás lo peor para Bart no sea hacer la tarea, sino quedarse dormido y tener pesadillas en donde puede ser convertido en sapo o en algo más escalofriante... un niño normal.



Sólo en una pesadilla encuentras lugares como estos.

En este cartucho, con gráficos de calidad como en las mismas caricaturas, deberás acompañar a Bart a través de 8 sorprendentes niveles. No te lo pierdas.



¡Demasiado tarde! Bart se ha convertido en un niño normal.

GOAL! (SUPER NES)

El deporte de las patadas no quedará fuera del Súper NES, pues Jaleco ha hecho una fabulosa adaptación para este sistema del ya conocido cartucho GOAL!, que pronto podrás adquirir.



Cuando tiras a la portería la perspectiva de la escena cambia.

Dentro de los ¡24 equipos! que tiene, tu país está incluido y con tu habilidad es posible que ganes un campeonato a nivel internacional.
Las acciones se realizan a gran velocidad y como las características de cada equipo son diferentes, la emoción también lo es.



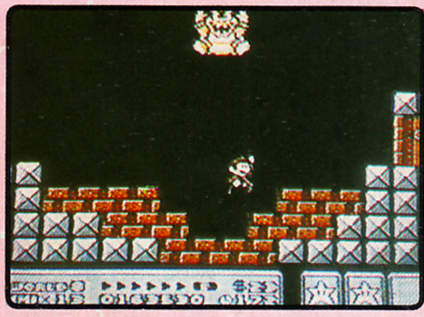
En los desplazamientos laterales verás un efecto diferente.



Si cometes un fuerte "foul" te castigarán con penalty.

Los cambios de perspectiva son impresionantes, pues cuando tiras a gol la "cámara" te muestra la escena como si estuvieras detrás del portero, quien podrá reaccionar muy rápido para atajar el balón.
Un detalle agradable en este cartucho es que cuando un jugador mete gol lo celebra con tanta emoción que hasta sus gritos se escuchan.
Por otra parte, si te interesan las estadísticas, podrás observarlas al medio tiempo y al final de partido.
GOAL! para el Súper NES dispone de batería y tú ya sabes las ventajas de esto.

CHALLENGE SET



Ahora sí que ya no te cuenten de las hazañas de Mario, mejor cuéntales tú.

¡Buenas noticias para ti que querías comprarte tu Nintendo!, ya que muy pronto saldrá a la venta el Challenge Set, que es un nuevo paquete de Nintendo que además de incluir el Control Deck, 2 controles, eliminador de corriente, adaptadores para la T.V. y cables de audio y video, incluye el cartucho más famoso de todos los tiempos: "Súper Mario Bros. 3". Así, desde el primer momento, podrás disfrutar y conocer al personaje.

analizando a:

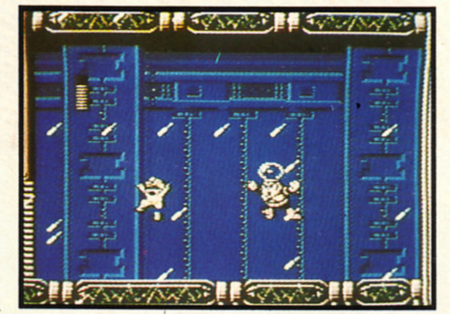
MEGA MAN 4

La paz en la Tierra ha reinado desde que Mega Man venció al Dr. Wily en su última batalla; sin embargo, nuevos disturbios se reportan junto con la aparición de 8 nuevos robots que destruyen todo lo que se encuentra a su paso, ¿habrá vuelto el Dr. Wily? No. Esta vez el responsable es un científico llamado Dr. Cossak que tiene los mismos planes del Dr. Wily: la conquista del mundo.



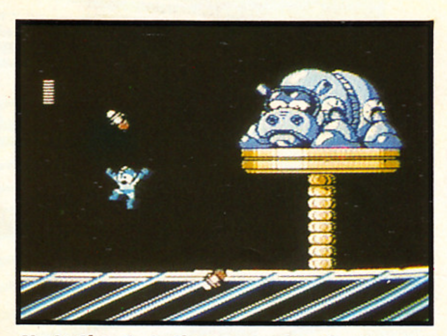
8 nuevos robots, ¿es que nunca se dan por vencidos?

En esta nueva secuela de Capcom tendremos que ayudar a Mega Man a luchar contra los nuevos robots Ring Man, Dive Man, Toad Man, Bright Man, Skull Man, Dust Man, Drill Man y Pharaoh Man; por supuesto, también después de vencer a estos enemigos deberás enfrentar al Dr. Cossak en su fortaleza.

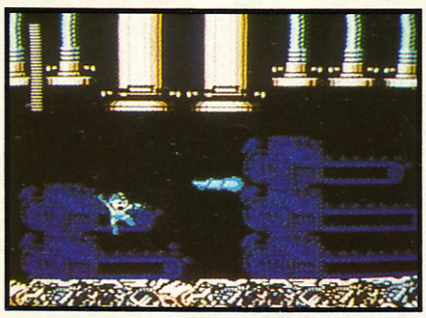


Como en los anteriores juegos deberás usar el arma adecuada para el enemigo adecuado.

Pero Mega Man no sólo cuenta con nuevos enemigos, también cuenta con un nuevo poder: el Megabuster, que es un disparo que acumula fuerza dejando apretado el botón de disparo.



No te fíes de la tierna apariencia de estos enemigos.



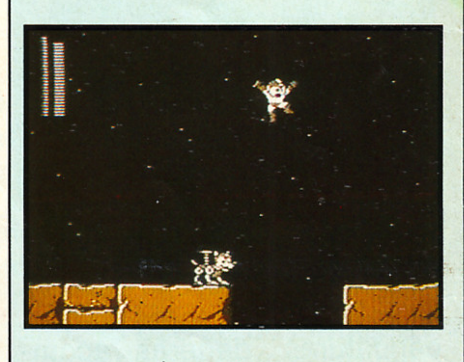
El Megabuster es un arma muy poderosa.

Y no está sólo, un nuevo amigo lo acompaña, además de su fiel perro Rush: el pequeño Robot Fliptop, que le dará poderes a Mega Man.
Gráficos mejorados y un buen reto harán de este juego un favorito de todas las edades.



El nuevo amigo de Mega Man: Fliptop.

Para encontrar el Wire Adaptator deberás dejarte caer en el hoyo después de pasar la ballena en la escena de Dive Man; para encontrar el Ballon Adaptator, usa a Rush Trampolín y brincarás el pasaje en la escena de Pharaoh Man.





NINJA GAIDEN III

¿Cómo logro matar a los jefes de este juego?

JEFE PRIMER ACTO
Debes evitar la llamas que corren a la altura del piso, saltándolas. Cuando las saltes, acércate al jefe (Dr. Llama) y golpéalo cuando su escudo esté abajo. Incluso es mejor atacarlo por la espalda.
JEFE SEGUNDO ACTO
Salta hacia adelante y atrás para confundirlo y atácalo cuando está en el piso.
JEFES TERCER ACTO
Sólo uno de lo gemelos es vulnerable a los ataques de Ryu. Cuando entres al cuarto, el mutante que aparece a la derecha es el vulnerable.
JEFE CUARTO ACTO
Este jefe dispara hacia el último lugar donde Ryu estuvo parado. Para evitarlo muévete constantemente de izquierda a derecha. Así jamás te alcanzará y podrás vencerlo.

Max

ROCKETEER

N.E.S.
Necesito un password de este juego
DIEGO RUBEN CESAR BIANCHI

Aquí va tu respuesta con passwords de la etapa 2 hasta la 6.
CHAPTER 2 = 490-629-312
CHAPTER 3 = 435-765-818
CHAPTER 4 = 775-454-215
CHAPTER 5 = 318-469-417
CHAPTER 6 = 040-473-312

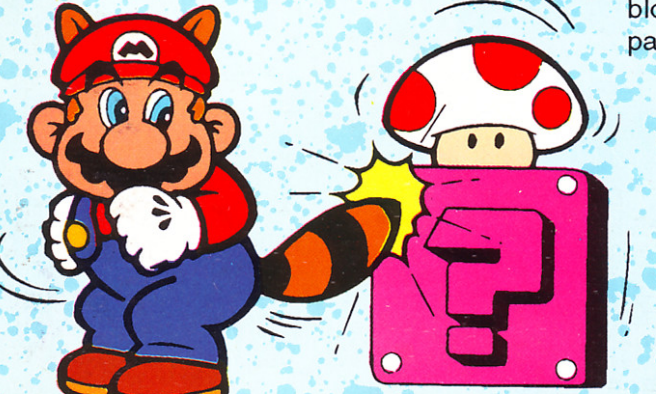
Fox

SUPER MARIO BROS. 3

¿Dónde puedo conseguir el ancla en este juego?
PAULINA Y CLAUDIA VEGA

Dirígete al mundo 2-2 y recolecta 30 ó más monedas, con las cuales, después de llegar a la meta, encontrarás un "hongo blanco" en el mapa. Dirígete a él y descubrirás el tan preciado ancla. (Nota: Para obtener las monedas debes utilizar el Bloque Switch que se encuentra en los dos primeros bloques de la parte acuática).

Max



T.M.N.T. II

¿Cómo puede eliminar a Scheredder en la etapa 7?
RAMON YAÑEZ O´SHEE

Cuando Destructor se multiplique, atácalo con patadas voladoras, golpeando al verdadero y luego a su doble alternadamente (ten cuidado cuando se alejen porque te atacarán con rayos mutagénicos). Acércate a ellos y sigue golpeándolos sin parar.
Finalmente cuando Destructor intente alejarse, ve hacia él y atácalo con patadas voladoras antes de que te dispare. Sólo así lograrás vencerlo.

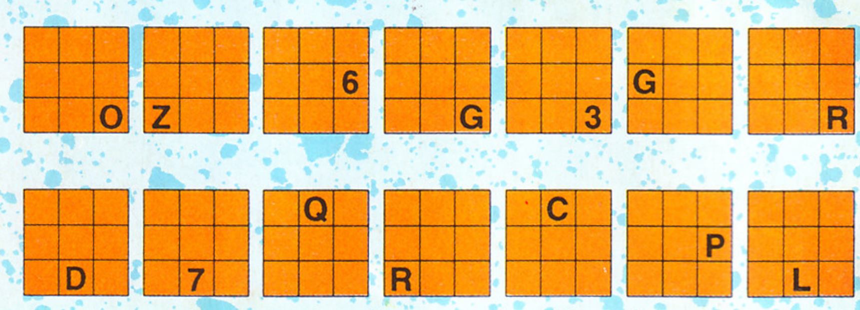
Fox

G.I. JOE

¿Existen passwords para este juego?
FRANCISCO JAVIER RIMONDI

Investigamos este emocionante juego y aquí te damos los passwords que necesitas.

Fox



STREET FIGHTER

¿Es verdad que el famoso juego "Street Fighter" está en la larga lista de juegos para el N.E.S. ®?
EZEQUIEL LENTZ

Lamentamos informarte que no, sólo existe un juego llamado "Street Fighter 2010" para este sistema. El que tu nombras se llama "Street Fighter II", del cual existen 2 versiones, The World Warrior y Champion Edition, que están hechos para el Super Nintendo.

Fox

SUPER A. ISLAND

¿Cómo puedo eliminar a Bamboozal?
MONICA PADIN LOZADA

Debes eludir el fuego que te arroja saltándolo por el costado, después de lo cual deberás saltar nuevamente, pero esta vez sobre la bola de fuego. Lo que debes hacer a continuación es correr y, cuando se produzca la explosión permanece inmóvil, sin tocar a tu enemigo y no olvides mantenerte disparando.

Max - Fox

OTELO

¿Cómo se juega este cartucho?
JUAN PABLO DURAN

Se juega en un tablero similar al de Ajedrez y su objetivo es el de atrapar la mayor cantidad de fichas del adversario, las cuales cambian su color original por el de su captor, ya sea en forma diagonal, vertical u horizontal. Por ejemplo: si en una linea horizontal se encuentra una ficha negra seguida de tres blancas, al poner otra negra delante de las blancas, estas se volverán negras.

Max

MARIO BROS.

¿Cuántos juegos Mario Bros. existen actualmente para todos los sistemas de Nintendo?
VERONICA VIGNA GOMEZ

Como tú, muchos amigos nos han hecho la misma pregunta, por lo cual pusimos a trabajar a nuestros investigadores secretos. Ellos nos dieron una completa lista de los juegos en donde este famoso y simpático plomero de Nintendo, es protagonista.

Mario Bros (N.E.S.®)
Super Mario Bros. (N.E.S.®)
Super Mario Bros. 2 (N.E.S.®)
Super Mario Bros. 3 (N.E.S.®)
Doctor Mario (N.E.S.®)
Nes Open Golf Tournament (N.E.S.®)
Super Mario World (Super N.E.S.®)
Super Mario Kart (Super N.E.S.®)
Super Mario Paint (Super N.E.S.®)
Super Marioland (Game Boy®)
Donkey Kong 1 (N.E.S.®)
Donkey Kong JR. (N.E.S.®)
Donkey Kong 3 N.E.S.®)
Yoshy (N.E.S.®)

Max - Fox

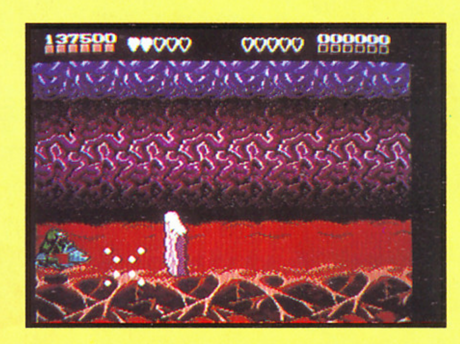


MARIADOS

BATTLETOADS

¿Dónde están el 2°,3° y 4° Mega warp de Battletoads?

Traten de memorizar las siguientes instrucciones y podrán descubrir fácilmente dónde se esconden los Mega Warp de este juego.

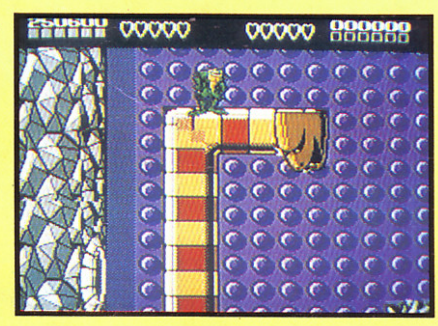


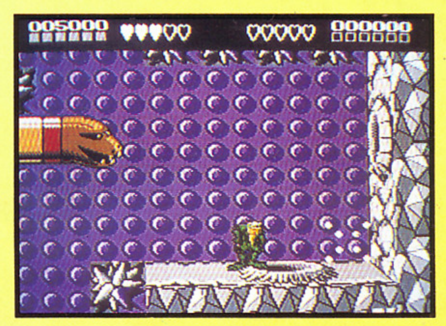
El segundo Mega warp lo encuentras en la tercera escena (Turbo Túnel), **en la parte en la que se acelera al máximo la pantalla;** estréllate contra la décima barra de contensión y te llevará a la ciudad del Surf.



El tercer Mega warp se encuentra en la escena 4 (Cavernas Articas); al estar en la base que desciende, espera a que baje un poco, entonces brinca varias veces para que se suba otra vez y así encontrarás el tercer warp que te llevará a la Guarida de Karnath.

El cuarto Mega warp está en la 6a. escena (Guarida de Karnath); al llegar al segundo cuarto de esta escena, sube a la primera serpiente y cuando llegues a lo más alto corre a la derecha sin miedo para caer en suelo firme y encontrar el último warp que te evitará la escena del infierno Volkmire.

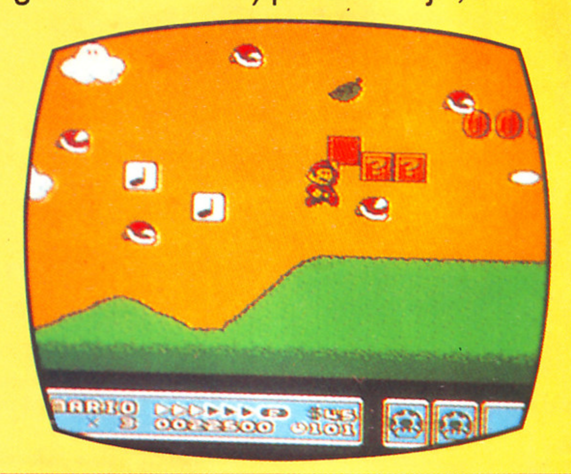




SUPER MARIO BROS 3

En la caja de Súper Mario Bros. 3, en la parte de atrás, hay fotos de unas escenas que nunca salen en el juego; algunos amigos me han dicho que es el mundo 9 pero nunca lo he podido descubrir, ¿es cierto esto?

Muchas veces las cajas en las que vienen los cartuchos se empiezan a diseñar al mismo tiempo que se está terminando el juego, entonces se toman fotografías del prototipo (juego sin terminar) para la caja; este fue el caso de Súper Mario Bros. 3, pues las fotos que aparecen en algunas cajas son del prototipo.



No es raro encontrar casos como éste, por ejemplo, las fotos que aparecen en la parte de atrás de la caja de "Bart Vs. The World" pueden ser del prototipo o hasta dibujos.

Ahora que el mundo nueve del cartucho de Súper Mario 3 sí existe. Fíjate en el número del mundo cuando tocas la flauta.

PUNCH OUT

¿Cuál es la clave para pelear contra Mike Tyson (Mr. Dream)?

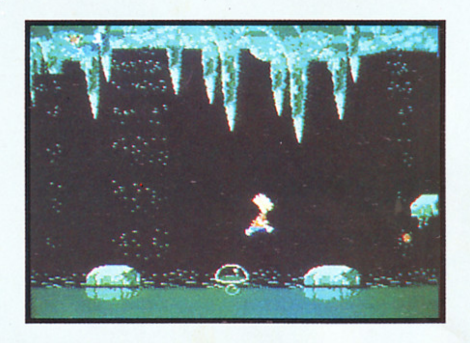
Para todos los amigos que nos escribieron preguntando por el mismo juego, aquí tienen la clave que necesitan. ¡ Suerte !



La clave es:
007 373 5963

BART VS THE WORLD

¿Cómo tengo que pasar la burbuja en el Ice Cave del Polo Norte?



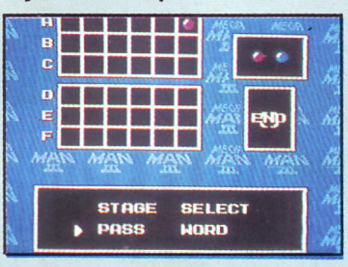
Para pasar debes brincar sobre ella cuando se infle a su máximo, entonces rebotarás y deberás mantener el control hacia la derecha para caer en la otra base.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

MEGA MAN 3 (NES)

Para empezar con 9 tanques de energía pon como password una bola roja en la posición A-6.



THE LAST NINJA II (NES)

Para empezar con un número determinado de vidas (de una a quince) observa el siguiente ejemplo de password; Para 8 vidas:

8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 0 8 8 8

es decir, en el doceavo espacio al señalar el password coloca un cero, y en todos los demás el número de las vidas que desees, pero esto funciona hasta el número 9. Del 10 al 15 estas son las claves:

10-C 11-D
12-E 13-F
14-G 15-H

Ejemplo para 12 vidas:

E E E E E E E E E E E 0 E E E

BATMAN (NES) Return of the Joker



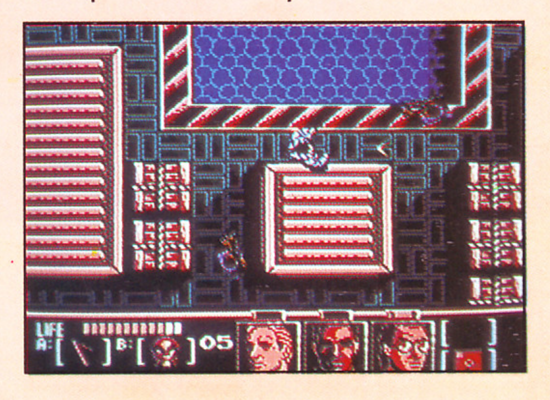
Passwords
3-1 LGZO
4-1 GNFX
5-1 QGVN
6-1 FFHG
6-2 CKQG

MISION IMPOSSIBLE (NES)

Passwords para todas las misiones:

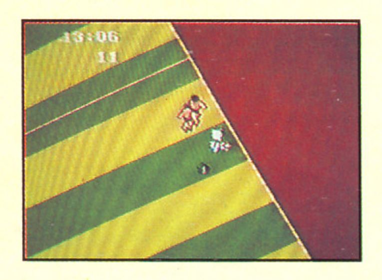
Misión 2: HMPR
Misión 3: KMVW
Misión 4: XDGJ
Misión 5: TVJL
Misión 6: QBYZ

Clave para la computadora: MTKN



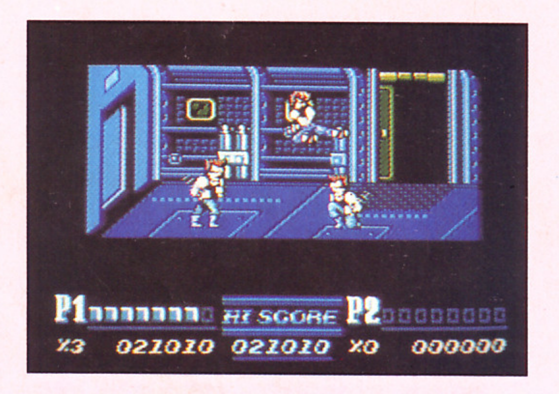
G O A L (NES)

Si vas ganando por un gol y no quieres arriesgar que te vayan a empatar, ve con el balón hacia la banda izquierda o derecha y no te lo podrán quitar.



DOUBLE DRAGON II (NES)

Cuando en la tercera escena (helicóptero) se abra la puerta, pon pausa; luego espera 3 segundos, quita la pausa y la puerta se habrá cerrado.



LITTLE NEMO (NES)

Usa la siguiente secuencia para escoger escena:

↑, Select, ← → **A**, **A**, **B** y **A** por cada nivel que te quieras saltar. (Ejem: **A** para nivel 2, **AA** para nivel 3, etc.) y después Start.



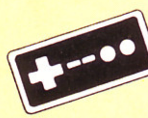
Te aconsejamos memorizar la secuencia, así será más fácil seleccionar nivel.

ADVENTURE ISLAND II (NES)

Selección de nivel:

→ ← → ←

A,B,A,B y Start



Memoricen la secuencia para este emocionante juegoy ejecútenla rápidamente. Sólo así podrán seleccionar el nivel que deseen.

T.M.N.T. II (NES)

Cuando aparezca el nombre del juego, haz cualquiera de las siguientes secuencias y si quieres con 2 jugadores, presiona Select antes de Start.

10 Vidas

↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← **B,A** y Start

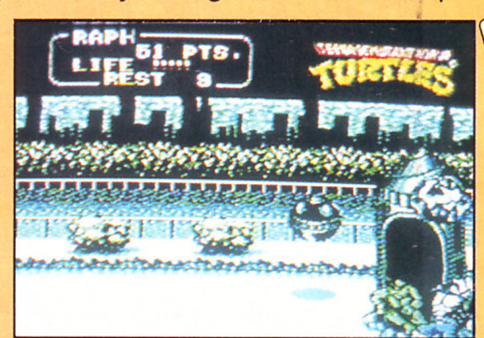
Stage Select

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ → → → → → → → **B,A** y Start

10 Vidas y Stage Select

B,A,B,A ↑ ↓ **B,A**, ← → **B,A** y Start

* Estas claves no funcionan en cartuchos japoneses y en algunos cartuchos piratas.



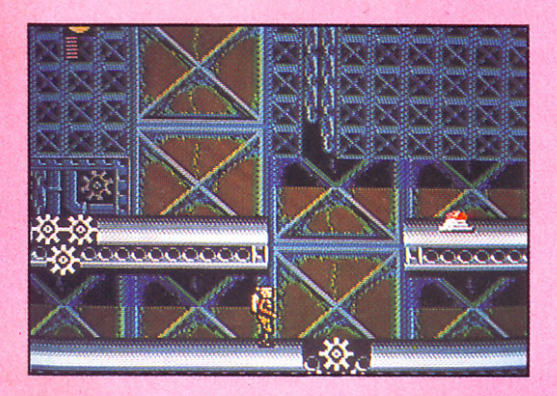


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

ROCKETEER (NES)

Passwords para las misiones:

2.- 490-629-312
3.- 435-765-818
4.- 775-454-215
5.- 318-469-417
6.- 040-473-312



CASTLEVANIA II (NES)

Password con todas las cosas.

PSPR VRBV
U2DT RFIZ



GREMLINS II (NES)

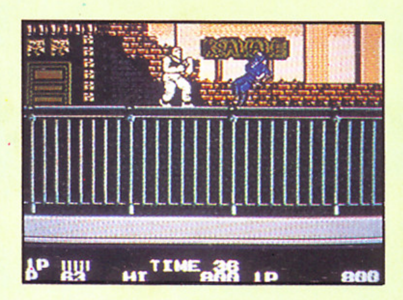
Este password te llevará directamente a la última escena:

N X R D



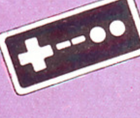
BAD DUDES (NES)

Para poder obtener 64 vidas haz la siguiente secuencia:
En el control 2: B,A, ↓ ↑ ↓ ↑,
y después en el control 1: Start

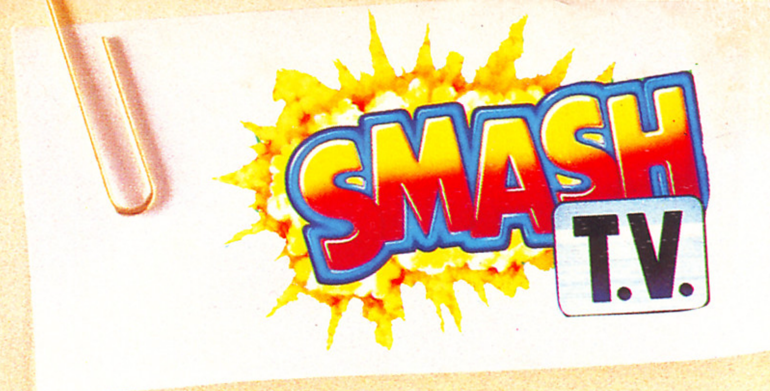


ASTYANAX (NES)

Para tener invencibilidad, cuando esté el título del juego presiona esta secuencia: ↑↑↑↑↓←→↑ y Start.







Es el año 1999. El espectáculo más esperado por todo el mundo está por comenzar y dos suertudos participantes deberán entrar a varias arenas (escenarios de lucha) para tratar de tomar todos los premios que ahí se encuentran.



Recoge las armas para tener disparos más poderosos.

Sin embargo, apropiarse de estos premios no será fácil pues grupos de punks, tanques, víboras, robots y monstruos tratarán de impedírtelo. Ahora sólo tienes que entrar a la arena y... buena suerte, porque la necesitarás.



No sólo debes defenderte y atacar, también debes tomar el dinero.

En este juego los enemigos saldran sin darte respiro; son tan veloces que tu agilidad será fundamental para superarlos.

Durante el desarrollo del espectáculo contarás con una arma principal y algunos tiros de armas especiales que tendrás por escaso tiempo, así que deberás aprovecharlas al máximo. También podrás disparar en ocho diferentes direcciones y eso dependerá del uso de los botones.



Dos jugadores podrán ayudarse y así facilitar la misión.

Si no quieres luchar solo, este cartucho te ofrece la oportunidad de jugar con otro compañero, pero aún así es un reto muy difícil de vencer pues los peligros son múltiples.

Tu dominio de la escena, tu habilidad y el apoyo del público te ayudarán a conseguir el triunfo.



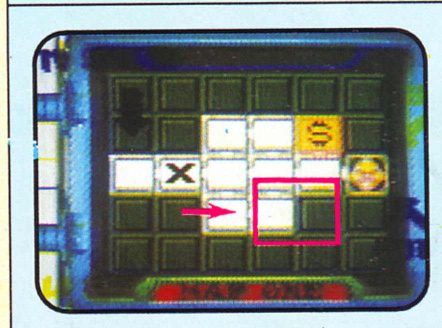
¿Habías escuchado que Super Smash T.V. tiene gigantescos enemigos?

Smash T.V. es un excelente juego para el Súper Nintendo y con un nivel de dificultad propio para profesionales. Es duro y difícil si no practicas, pero no imposible.



Debes ser muy ágil y rápido para eliminar a los enemigos.

Cuando acabes este juego y hayas encontrado los 5 signos de interrogación podrás tener la posibilidad de jugar con enemigos y jefes muchísimo más rápidos, pero ahora tendrás 7 continues con 7 vidas cada uno; si logras terminar este segundo reto serás proclamado Rey de Smash T.V. **AXY**



Entra por la puerta derecha y encontrarás el primer cuarto secreto. **SPOT**



Si tú eres de los que les gusta la verdadera acción en un juego, es probable que te interese esto:

D-Force es un cartucho en el que guiarás a un poderoso helicóptero que ha sido modificado para cargar un gran arsenal de armas y sólo alguien como tú pudo haber sido escogido para cumplir misiones como éstas:



Toma todas las esferas que dan los aviones para incrementar tu poder.

Shooting Mode: Una nada fácil misión, en la cual tendrás que eliminar a todos los enemigos; aquí podrás encontrar pequeños círculos que aumentarán tu poder de disparo (¡y creemos que lo necesitarás!)

Exploration Mode: Con tu helicóptero deberás explorar nuevos y extraños territorios, subiendo o bajando a la altura que quieras, según los enemigos que te ataquen; pero cuidado que puedes chocar con ellos.

Si estás a punto de ser derribado podrás subir o bajar de altura rápidamente y las balas desaparecerán (sólo lo puedes hacer en Exploration Mode o en algunas escenas de Game Start)



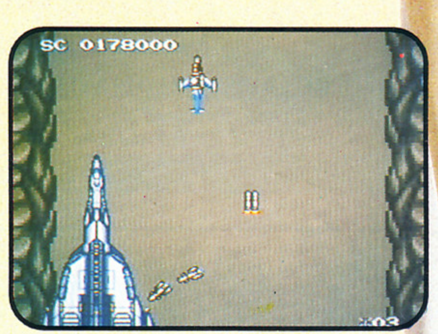
SPOT

Game Start: Si crees que eres capaz de cumplir las 2 misiones anteriores al mismo tiempo, prueba Game Start.



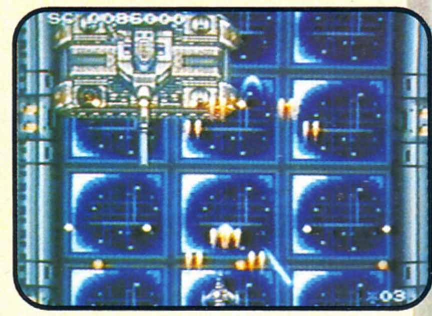
Tu recorrido incluye extrañas tierras con extraños enemigos.

Cabe mencionar que D-Force es un juego que no te dará ni un minuto de descanso, ya que desde la primera escena encontrarás furiosos enemigos que tratarán de derribarte a toda costa, y eso sin contar los gigantescos jefes de escena que pueden ser desde aviones o tanques masivamente armados, hasta monstruos con mal humor.



Algunos enemigos poseen el mismo tipo de armas que tú, no te confundas.

Todo esto no sólo suena interesante, sino que es interesante, ¿Estabas buscando un juego de Súper NES con la acción de un juego de Arcadia? Ya lo encontraste se llama D-Force



En la última escena te las verás con todos los enemigos.

CLASIFICADOS



COMUNICACION RAPIDA Y EFECTIVA CON MILES DE LECTORES CADA MES

SUSCRIPCIONES:
Arrayan Editores S.A.
Bernarda Morín 435
Providencia
Fono 2744769 - 2047410

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

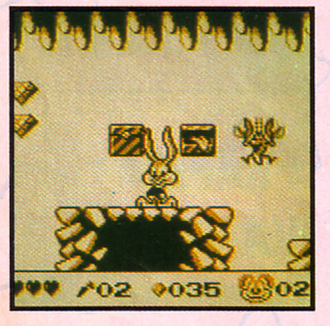
EDITORIAL ANDINA
Fono: 2464026 - 2467204 - 2467205
Fax: 2464025
Av. El Golf #243
Las Condes
Santiago


CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



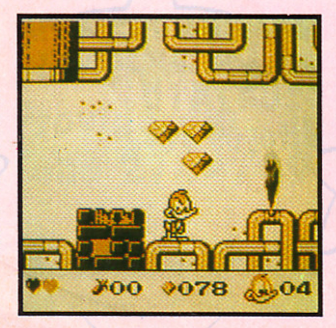
La bolita de cristal

KONAMI es una compañía que se ha revelado como excelente productora de juegos para Game Boy y sus adaptaciones del NES para Game Boy, que también son muy buenas. Para muestra basta un botón: Tiny Toon Adventures es un juego en el que Buster Bunny, Plucky y Hamton deberán ayudar a Babsy Bunny a realizar su sueño dorado: ser una famosa actriz.
Este es un buen juego en el



Las cajas contienen cosas valiosas para cada personaje

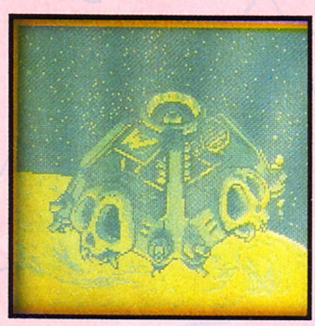
que, a diferencia de la versión de Nintendo, podrás escoger a cualquiera de estos personajes a la hora que quieras con sólo poner pausa. A tus enemigos deberás atacarlos con frutas que encontrarás en



Podrás cambiar de personaje cuando quieras

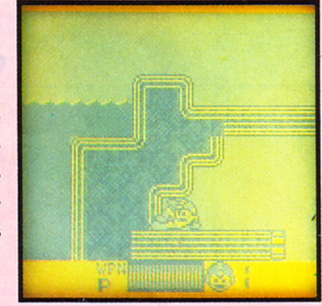
el camino, además de que podrás entrar a escenas de puntos donde obtendrás vidas, puntos, etc.
Los gráficos son muy atractivos, ¡ya viene!

MEGA MAN II



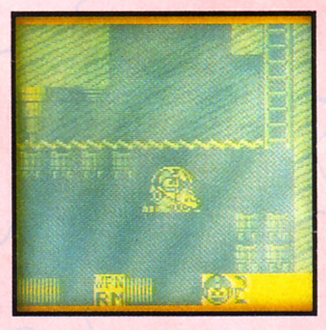
Dr. Wily te espera en un nuevo reto

Uno de los personajes más famosos en Nintendo es sin duda Mega Man, quien ha regresado para enfrentarse a su archienemigo el Dr. Wily; sin embargo, no podía faltar su aliado el perro robot "rush", que lo acompaña en esta fantástica aventura de 9 excitantes niveles.



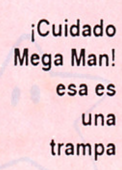
Con las barridas alcanzas lugares innaccesibles

Mega Man puede barrerse para pasar por pequeños pasillos o esquivar enemigos; con ayuda de Rush Marine, que es un submarino, podrá avanzar por el agua; con Rush Jet, que es una base voladora, podrá esquivar peligros; con Rush Coil, que es un trampolín, llegará a lugares muy altos.

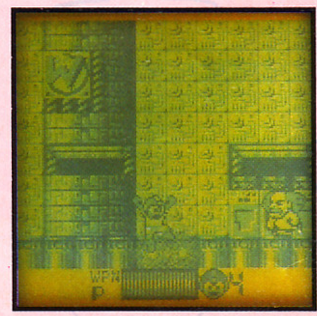


Con Rush Marino es más fácil pasar el agua

Al comenzar podrás seleccionar entre 4 enemigos: Metal Man, Wood Man, Air Man y Clash Man, ya conocidos en Mega Man 2 para el NES. Después, el Dr. Wily te hará caer en una trampa donde enfrentarás a Magnet Man, Top Man, Hard Man y Needle Man, ya conocidos en Mega Man 3 del NES.
Como te darás cuenta, este juego es una especie de fusión de Mega Man 2 y 3, pero con nuevos detalles como las diferentes máquinas que utiliza el Dr. Wily.

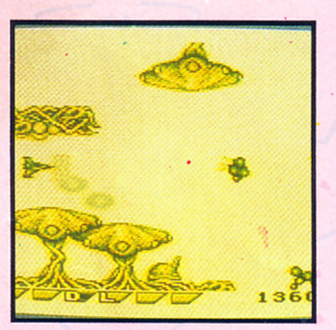


¡Cuidado Mega Man! esa es una trampa



GRADIUS
(Interestellar Assault)

Gradius es una versión súper mejorada del clásico de Game Boy "Nemesis". Aquí debes luchar muy duro contra el imperio Bacterion el cual pretende apoderarse de todo el universo. Esta versión cuenta con gran variedad de armamento como lasers, misiles, shields, etc.

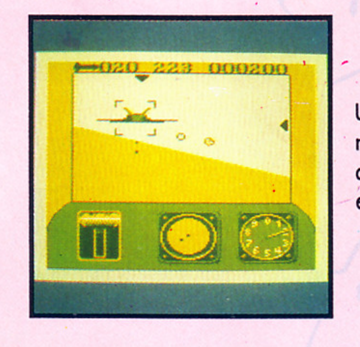


Extraños mundos están en tu ruta

Los enemigos son fuertes y los gráficos sobresalientes, además de que la jugabilidad es muy buena, ya que cuenta con 2 megas de memoria, lo que hace tener gran variedad de detalles y movimientos. Si "Nemesis" es muy bueno, imagínate este juego.



Al avanzar acumulas poder



Usa tus misiles contra tus enemigos

TOP GUN
(Guts & Glory)

La hora ha llegado, pues deberás escoger de entre 4 poderosos aviones que son el F-14 Tomcat, el Mig 29, el F-16 Falcon o el F-117 A Stealth,para poder cumplir con una misión que te llevará a luchar por 10 peligrosos niveles en donde los enemigos te atacarán por tierra, aire y mar.

Este juego tiene la ventaja de que, al usar el Cable Video Link, dos jugadores protagonizarán fieros duelos.

Prepárate para un chapuzón si te alcanzan.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.-CASTLEVANIA II

La famosa familia Belmont reaparece para acabar con Dracula en Castlevania II para tu Game Boy.



3.-T.M.N.T. II

Los héroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.

4.-F-1 RACE
5.-MEGA MAN II
6.-FACE BALL 2000
7.-OPERATION C
8.-METROID 2
9.-SUPER R.C. PRO AM
10.-CHOPLIFTER 2

VIDEO-LINK-UNIEN

Una de las tantas ventajas que ofrece tu Nintendo para aumentar la emocionante diversión, es que existen cartuchos que permiten participar a 2 jugadores al mismo tiempo, ya sea para realizar juntos una misión o para competir entre sí.

Pues bien, el sistema portable Game Boy también te da esa opción. ¿Cómo? A través del cable Video Link que trae incluído al adquirirlo.

Para conectarlo y compartir la emoción del juego es necesario que un amigo tenga su Game Boy y ambos un cartucho del mismo juego con el logotipo para esta modalidad. ➜



Esta nueva experiencia la pueden disfrutar inmediatamente después de adquirir su Game Boy, pues además de pilas y audífono, este sistema incluye el cable Video Link y el juego Tetris, que tiene el logotipo que te mencionamos.

Si Tetris ya te gustaba, imagínate ahora que podrás competir y demostrar tu habilidad ante un contrincante.

La forma de juego en este interesante cartucho es la siguiente: En la opción de 2 jugadores podrán enfrentarse para ver quién termina primero 30 líneas, con la ventaja (similar a Dr. Mario) de que el más rápido en desaparecer líneas castigará al otro; por ejemplo, si el jugador 1 hace un doble, al contrincante le aparecerá una línea extra; si es un triple, al otro le aumentará dos líneas en su juego y si haces un Tetris serán 3 las líneas que le aparecerán al rival.

Pero... ¿Cómo conecto mi cable Video Link?
Es sencillo, sólo sigue los siguientes pasos:

1.-Asegúrate que el switch de tu Game Boy se encuentre en "OFF" (apagado), pues de lo contrario podría dañarse.
2.-Quita la tapa de la conexión del Video Link que se encuentra en el costado derecho de tu Game Boy, arriba del control de volumen donde dice "EXT." y conéctalo.
3.-Cada uno inserte el mismo juego en su respectivo Game Boy.
4.-Una vez colocados los cartuchos, interconecten los Game Boy con el Video Link.
5.-Luego prendan al mismo tiempo sus Game Boy y el primero que indique la opción para 2 jugadores será Mario (Player 1) y el otro Luigi (Player 2).

DO-LA-DIVERSION

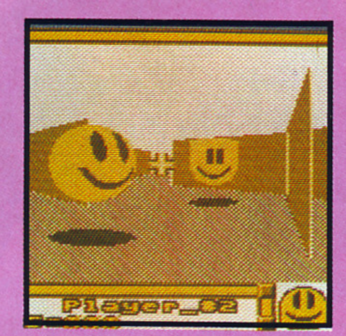
Observa en la fotografía una muestra de cómo se ve cuando unes tu Game Boy a otro. ➜



Ahora, ¿què juegos hay para 2 jugadores utilizando el Video Link?

Tu Game Boy dispone de una gran variedad de cartuchos para el Video Link, algunos de ellos para competir entre sí y otros para ayudarse en la acción. Hasta el momento estos son los juegos que pueden acompañar a dos grandes aficionados al Nintendo por todas partes:



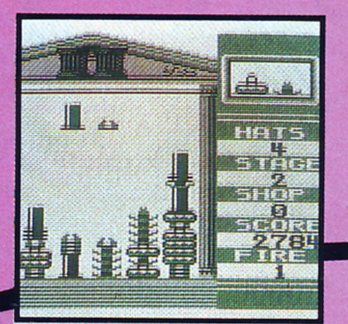


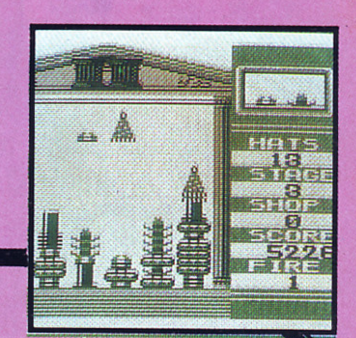
FACE BALL 2000

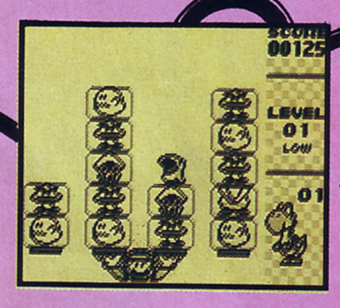
← Este es un juego multipremiado y reconocido por su gran imaginación y creatividad; en él actuarás como una cara que debe encontrar la salida de una gran cantidad de laberintos e impedir que tu amigo salga primero, porque si lo hace se quedará con los puntos.

HATRIS

Si tu amas la estrategia podrás disfrutar Hatris, del creador de Tetris, así que la diversión está asegurada. Aquí deberás acomodar los sombreros en orden antes de que tu compañero lo haga. El principal requisito para triunfar es ser más rápido que el contrario. ➜

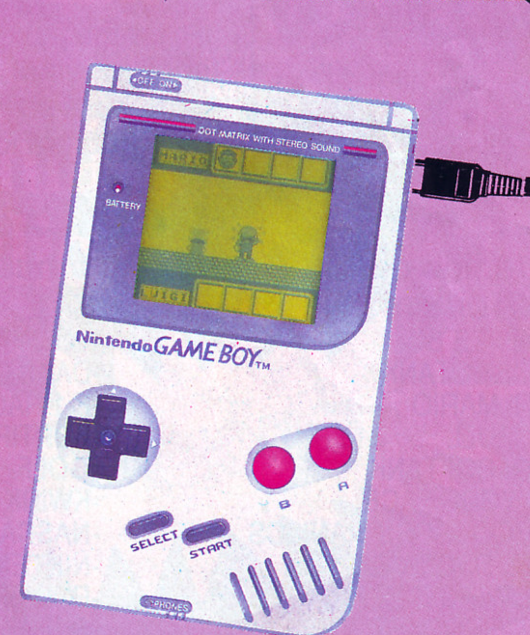






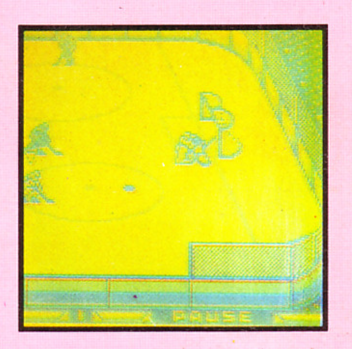
YOSHI

← Dentro de la divertida serie de Tetris y Dr. Mario, Yoshi marca la pauta en este tipo de juegos para jóvenes y niños, ya que su dificultad no es elevada, pero sí su diversión al jugarlo entre 2.



NOTAS IMPORTANTES:
* Usa sólo juegos que tengan el logotipo de juego para Video Link.
* Nunca pongas 2 cartuchos diferentes en Game Boy unidos por Cable Link.
* Los Game Boy sólo se deben prender hasta que estén unidos por el Video Link.
* Siempre que termines de jugar desconecta el Video Link y coloca la tapa de EXT. CONNECTOR.

VIDEO-LINK





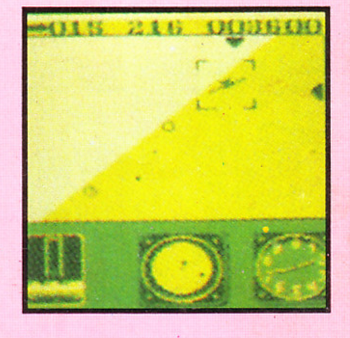
BLADES OF STEEL

Cuando 2 jugadores compiten en este rápido deporte, la emoción sube de tono, ya que las jugadas se vuelven más complejas y furiosas, claro, no podían faltar las peleas y los penaltys. ➜



DOUBLE DRAGON II

← Billy Lee ha sido inculpado de un crimen que no cometió; él y su hermano Jimmy deben salir a las calles y buscar al culpable.



TOP GUN

La caza de enemigos puede ser muy peligrosa, así que para practicar y relajar los nervios no hay nada como un duelo, donde se demostrará quién es quién en el aire. ➜



DR. MARIO

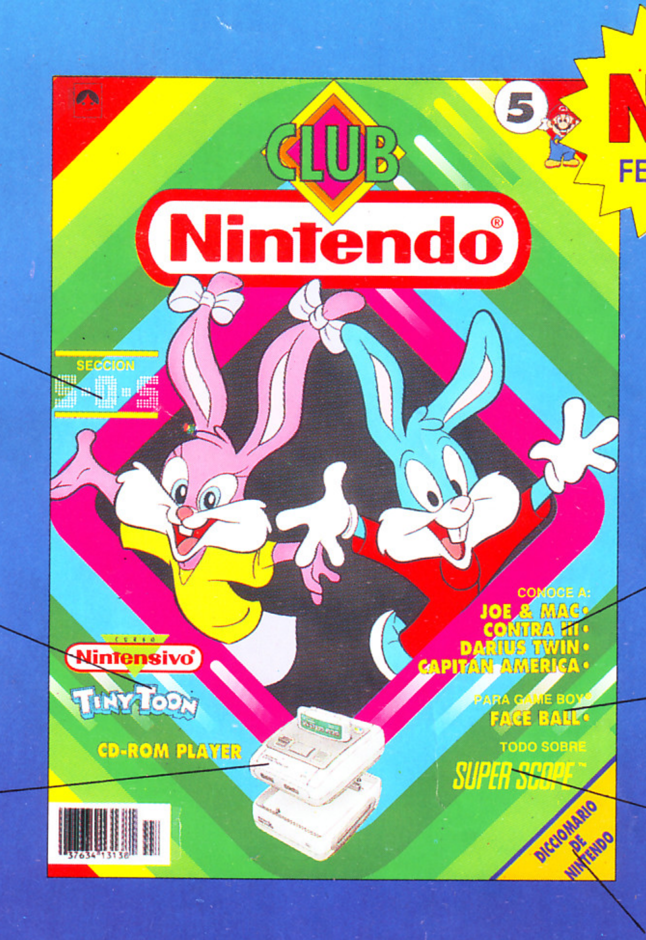
← La mecánica para 2 jugadores es simple: debes acabar con todos los virus, pero el que haga una jugada doble o triple le estropeará su juego al otro, pues lo castigará. Ya no sólo será una guerra contra los virus, sino contra tu contrincante.

Además de estos títulos, hay muchísimos más e igual de divertidos como:

-BALLON KID
-BATTLE BULL
-COSMOTANK
-DR. MARIO
-FLIPULL
-GO! GO! TANK
-IN YOUR FACE
-MOTOCROSS MANIACS
-NFL FOOTBALL
-PLAY ACTION FOOTBALL
-SIDE POCKET
-SPUD'S ADVENTURE
-TENNIS
-BASEBALL
-BOOMER´S ADVENTURE
-DAYS OF THUNDER
-F-1 RACE
-FORTIFIED ZONE
-GOLF
-KWIRK
-NASCAR CHALLENGE
-NINTENDO WORLD CUP
-POWER RACER
-SNEAKY SNAKES
-SUPER R.C. PRO AM
-WWF SUPER STARS
-BASES LOADED
-BURGER TIME DE LUXE
-DOUBLE DRAGON
-FIST OF THE NORTH START
-GAUNTLET II
-HAL WRESTLING
-MALIBU BEACH VOLLEYBALL
-NBA ALL STAR CHALLENGE II
-PACMAN
-QIX
-SNOOPY'S MAGIC SHOW
-TECMO BOWL
-MR. DO!



¡No te pierdas el próximo número!



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

TODO LO QUE QUERIAS SABER SOBRE ESTE DIVERTIDO JUEGO

PONTE A LA VANGUARDIA CON NINTENDO C-D ROM PLAYER TODA UNA EXPERIENCIA

APRENDE JUNTO A LOS EXPERTOS LOS MEJORES TRUCOS Y SECRETOS

CONOCE EL JUEGO QUE ENLOQUECE A LOS FANATICOS DE GAME BOY

DESCUBRE POR QUE TODOS QUIEREN TENERLA

ACLARA PARA SIEMPRE TUS DUDAS SOBRE NINTENDO

Esto y mucho más en tu próxima edición.





¡APARECE TODOS LO MESES!



LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS.
F-1 RACE DE GAME BOY.
Si eres acelerado, tu juego es el F- 1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tu quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.
ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:
• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAPTADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.
GAME BOY
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
CHILE H. BRIONES S.A.- AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO • H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.